



PRINCE2[®] Agile Practitioner VERSION 2

Globale Best Practice

Für alle Organisationen und Personen, die danach streben, ihren Erfolg durch Agilität zu beschleunigen!

Musterprüfung 2


Antworten und Begründungen

Mit
PeopleCert Plus
exklusive Vorteile
freischalten!

**Jetzt
mitmachen!**



Offizielle Schulungsunterlagen



Veröffentlicht von PeopleCert International Limited
Veröffentlicht in Zypern
Veröffentlichung gedruckt in Griechenland oder elektronisch vervielfältigt in Griechenland

Version 2.0 (Mai 2025)

Copyright © 2015-2025 PeopleCert International Limited und seine Tochtergesellschaften („PeopleCert“)

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments oder der darin enthaltenen Informationen darf kopiert, vertrieben, offengelegt oder anders als von PeopleCert befugt verwendet werden. Informationen, die als unter einer Creative-Commons-Lizenz stehend identifiziert wurden, können in Übereinstimmung mit dieser Lizenz verwendet werden. ITIL®, PRINCE2®, DEVOPS INSTITUTE®, LANGUAGECERT® und das Swirl-Logo sind eingetragene Marken von PeopleCert.

Rechtlicher Hinweis

Diese Veröffentlichung soll den Lesenden hilfreiche Informationen zur Verfügung stellen. Obwohl PeopleCert bei der Erstellung dieser Publikation mit Sorgfalt vorgegangen ist, übernimmt PeopleCert keine Garantie (weder ausdrücklich noch stillschweigend) für die Vollständigkeit, Genauigkeit oder Eignung der darin enthaltenen Informationen oder Beratungen, und PeopleCert haftet nicht für Verluste oder Schäden im Zusammenhang mit diesen Informationen oder Beratungen.

Musterprüfung 2: Antworten und Begründungen

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
1	B	1.1.1	<p>A. Falsch. „Vision: ein übergreifendes Ziel, das für eine bestimmte Zeit stabil bleibt.“ Siehe Tabelle 2.3</p> <p>B. Richtig. „Effizientere Teams und engagierte Mitarbeitende: Agile fördert eine Kultur der Zusammenarbeit und der transparenten Kommunikation in bereichsübergreifenden Teams. Die Befähigung von Teams, sich selbst zu organisieren und Entscheidungen zu treffen, fördert Vertrauen, Eigenverantwortung und ein starkes Gefühl für den Sinn und Zweck, was zu höherer Moral und Produktivität führt.“ Siehe 2.4</p> <p>C. Falsch. „Effizientere Teams und engagierte Mitarbeitende: Agile fördert eine Kultur der Zusammenarbeit und der transparenten Kommunikation in bereichsübergreifenden Teams. Die Befähigung von Teams, sich selbst zu organisieren und Entscheidungen zu treffen, fördert Vertrauen, Eigenverantwortung und ein starkes Gefühl für den Sinn und Zweck, was zu höherer Moral und Produktivität führt.“ Siehe 2.4</p> <p>D. Falsch. „Organisationale Resilienz und Zielausrichtung: Agile Teams sind darauf vorbereitet, mit Änderungen umzugehen und ihre Herangehensweise bei Bedarf anzupassen, während sie gleichzeitig die Arbeit priorisieren, die zu den Zielen der Organisation beiträgt. Agile Organisationen sind dadurch resilient, da sie besser in der Lage sind, Unsicherheiten zu bewältigen und effektiv auf unvorhergesehene Herausforderungen zu reagieren, während sie sich darauf konzentrieren, die Ergebnisse mit dem höchsten Wert zu liefern.“ Siehe 2.4</p>
2	B	1.1.3	<p>A. Falsch. Ein Hauptmerkmal des agilen Mindsets ist der Respekt und die Sicherstellung, dass alle Stimmen gehört werden. Eine persönliche Coaching-Sitzung, an der nur die wichtigsten Mitglieder teilnehmen, kommen nicht alle Mitglieder zu Wort. „Agile Werte sind Respekt, der in Empathie und Offenheit verwurzelt ist und sicherstellt, dass alle Stimmen gewürdigt und unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt werden. Agile Teams gedeihen auf der Grundlage gegenseitigen Respekts, wobei die Beiträge und Einblicke der einzelnen Mitglieder anerkannt werden. Empathie ermöglicht es Teammitgliedern, die Perspektive des anderen zu verstehen, was zu einer besseren Zusammenarbeit und stärkeren zwischenmenschlichen Beziehungen führt. Aufgeschlossenheit fördert das unvoreingenommene Anhören neuer Ideen und schafft ein Umfeld, in dem sich jeder wertgeschätzt und ermutigt fühlt, seine Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen.“ Siehe 2.6.2</p> <p>B. Richtig. Ein Hauptmerkmal des agilen Mindsets ist der Respekt und die Sicherstellung, dass alle Stimmen gehört werden. Eine virtuelle Coaching-Sitzung, bei der das gesamte Team anwesend ist, würde es ermöglichen, dass alle Beteiligten zu Wort kommen. „Agile Werte sind Respekt, der in Empathie und Offenheit verwurzelt ist und sicherstellt, dass alle Stimmen gewürdigt und unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt werden. Agile Teams gedeihen auf der Grundlage gegenseitigen Respekts, wobei die Beiträge und Einblicke der einzelnen Mitglieder anerkannt werden. Empathie ermöglicht es Teammitgliedern, die Perspektive des</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>anderen zu verstehen, was zu einer besseren Zusammenarbeit und stärkeren zwischenmenschlichen Beziehungen führt. Aufgeschlossenheit fördert das unvoreingenommene Anhören neuer Ideen und schafft ein Umfeld, in dem sich jeder wertgeschätzt und ermutigt fühlt, seine Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen.“ Siehe 2.6.2</p> <p>C. Falsch. Ein Hauptmerkmal des agilen Mindsets ist der Respekt und die Sicherstellung, dass alle Stimmen gehört werden. Es ist unwahrscheinlich, dass der Online-Fernunterricht dieses agile Mindset effektiv fördert. „Agile Werte sind Respekt, der in Empathie und Offenheit verwurzelt ist und sicherstellt, dass alle Stimmen gewürdigt und unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt werden. Agile Teams gedeihen auf der Grundlage gegenseitigen Respekts, wobei die Beiträge und Einblicke der einzelnen Mitglieder anerkannt werden. Empathie ermöglicht es Teammitgliedern, die Perspektive des anderen zu verstehen, was zu einer besseren Zusammenarbeit und stärkeren zwischenmenschlichen Beziehungen führt. Aufgeschlossenheit fördert das unvoreingenommene Anhören neuer Ideen und schafft ein Umfeld, in dem sich jeder wertgeschätzt und ermutigt fühlt, seine Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen.“ Siehe 2.6.2</p> <p>D. Falsch. Ein Hauptmerkmal des agilen Mindsets ist der Respekt und die Sicherstellung, dass alle Stimmen gehört werden. Einzelne Coaching-Sitzungen lassen nicht jeden zu Wort kommen. „Agile Werte sind Respekt, der in Empathie und Offenheit verwurzelt ist und sicherstellt, dass alle Stimmen gewürdigt und unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt werden. Agile Teams gedeihen auf der Grundlage gegenseitigen Respekts, wobei die Beiträge und Einblicke der einzelnen Mitglieder anerkannt werden. Empathie ermöglicht es Teammitgliedern, die Perspektive des anderen zu verstehen, was zu einer besseren Zusammenarbeit und stärkeren zwischenmenschlichen Beziehungen führt. Aufgeschlossenheit fördert das unvoreingenommene Anhören neuer Ideen und schafft ein Umfeld, in dem sich jeder wertgeschätzt und ermutigt fühlt, seine Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen.“ Siehe 2.6.2</p>
3	A	1.2.1	<p>A. Richtig. Nach dem Grundprinzip „Lernen aus Erfahrung“ gibt „zahlreiche agile Konzepte, die dieses Grundprinzip unterstützen. Sie alle können im angemessenen Umfang für die Bereitstellung von Techniken für kontinuierliches Lernen verwendet werden. Beispiele hierfür sind die Verkürzung der Feedbackschleife zum Kunden, die kontinuierliche Einbeziehung der Kunden, das Überprüfen und Anpassen sowie Retrospektiven.“ Siehe Tabelle 5.1</p> <p>B. Falsch. Dies ist das Grundprinzip „Rollen, Verantwortlichkeiten und Beziehungen definieren“, nicht das Grundprinzip „Lernen aus Erfahrung“. „Möglicherweise werden zusätzliche agile Rollen benötigt, und die PRINCE2 Projektmanagement-Rollen sollten sorgfältig auf den agilen Kontext zugeschnitten werden.“ Siehe Tabelle 5.1</p> <p>C. Falsch. Dies ist das Grundprinzip der „Produktorientierung“ und nicht das Grundprinzip des „Lernens aus Erfahrung“. „Produktbeschreibungen, Qualitätsspezifikationen und Qualitätstoleranzen können priorisiert und aufgegliedert werden, um eine flexible Handhabung des Liefergegenstands zu</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			ermöglichen und somit die Steuerung und den Fokus auf die Lieferung von Wert zu ermöglichen.“ Siehe Tabelle 5.1 D. Falsch. Unterschiedliche Ebenen der Agilen reife werden nicht eskaliert, sondern transparent gehandhabt, da die Erfahrungen mit dem Projektteam gesammelt werden. Sollten die Toleranzen überschritten werden, gilt das Grundprinzip des „Steuern nach dem Ausnahmeprinzip“. „Es ist nicht nur wichtig, dieses Grundprinzip anzuwenden und sicherzustellen, dass es korrekt umgesetzt wird. Vielmehr muss auch erkannt werden, dass in ihm der Kern dessen liegt, was Menschen dazu ermächtigt, sich selbst zu organisieren und ein angemessenes Maß an Governance und Kontrolle zu behalten, wenn sie PRINCE2 Projektmanagement und Agile gleichzeitig nutzen. Bei einer agilen Arbeitsweise liegt der Fokus darauf, Toleranzen zuzulassen bei dem, was geliefert wird, während die Toleranzen bei Zeit und Kosten möglichst gering gehalten werden.“ Siehe Tabelle 5.1
4	C	1.2.2	A. Falsch. Bei den Diskussionen geht es zwar um Messungen, aber nicht um die Qualität der Liefergegenstände. Die Diskussionen konzentrieren sich auf die Ergebnisse und den Nutzen (Änderungen des Verhaltens am Arbeitsplatz). „Qualität: die Eigenschaften der Projektprodukte, die sicherstellen, dass sie ihrem Zweck und den Erwartungen entsprechen.“ Siehe 1.3.2 B. Falsch. Bei den Diskussionen geht es nicht darum, welche Features oder Elemente einzubeziehen sind, sondern um das Messen der Auswirkungen des Projekts auf Änderungen des Verhaltens am Arbeitsplatz. „Umfang: was das Projekt liefern soll (in scope) und was das Projekt nicht liefern soll (out of scope).“ Siehe 1.3.2 C. Richtig. Die Diskussionen konzentrieren sich auf die Festlegung eines Mindestnutzens (Ebene der Verbesserung der Baseline) für Änderungen des Verhaltens am Arbeitsplatz, während gleichzeitig Flexibilität für zusätzliche Nutzen (über die Baseline hinaus) eingeräumt wird. „Nutzen: messbare Verbesserungen, die das Business als Ergebnis der durch das Projekt ermöglichten Veränderungen erwartet.“ „Nutzen. Flexibel – alles, was über die Minimum Viability hinausgeht.“ Siehe 1.3.2, Tabelle 3.1 D. Falsch. Bei den Diskussionen geht es zwar um Kriterien für die Messung, aber die Messungen beziehen sich eher auf die Ergebnisse und den Nutzen (Änderungen des Verhaltens am Arbeitsplatz) als auf die Standards der Nachhaltigkeit. „Nachhaltigkeit: wie das Projekt das weitere Umfeld beeinflusst.“ Siehe 1.3.2
5	B	1.2.3	A. Falsch. Die Implementierung eines neuen Tools ist verfrüht, wenn keine angemessene Schulung und kein Verständnis der Grundprinzipien der Agilität erfolgt. Training und Coaching „wenn man die Menschen jedoch nur informiert und sie „sich selbst überlässt“, können alle bisherigen Bemühungen, die Veränderungen und ihren Zweck zu kommunizieren, wirkungslos bleiben.“ Siehe 2.7.3 B. Richtig. In der Anfangsphase der agilen Transformation sollte sich der Coach darauf konzentrieren, innerhalb des Projektteams ein Fundament an agilem Wissen und Fähigkeiten aufzubauen. Dieser Ansatz stellt sicher, dass die

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Teammitglieder die agilen Grundsätze und Practices verstehen und in der Lage sind, diese Konzepte während des gesamten Projekts effektiv anzuwenden. Der agile Transformationsplan enthält „kurzfristige Ziele als Leitfaden für die praktische Umsetzung dieser neuen Zielzustände“. Training und Coaching „Die Menschen müssen nicht nur informiert werden, sondern sie müssen auch die Anwendung der vorgeschlagenen Änderungen durch theoretische Schulungen und praktisches Coaching am Arbeitsplatz verstehen.“ Siehe 2.7.1, 2.7.3</p> <p>C. Falsch. Die Priorisierung von User Storys zur Implementierung des agilen Mindsets ist nicht die Verantwortung eines agilen Coaches. „Der Agile Coach dient als Mentor und Moderator, der Organisationen bei der Umsetzung und Aufrechterhaltung von agilen Grundprinzipien und agilen Praktiken unterstützt.“ „Training und Coaching: bei der Implementierung neuer Ideen, Konzepte und Arbeitsweisen durch Agile ist es entscheidend, dass möglichst viele Menschen verstehen, was sich ändert und warum (der Zweck der Veränderung). Dies führt zu einer reibungsloseren organisationsweiten Umsetzung von Veränderungen.“ Siehe Tabelle 7.2, 2.7.3</p> <p>D. Falsch. Das Entwickeln eines Marketingplans gehört nicht zu den primären Aufgaben eines agilen Coaches und deckt nicht den unmittelbaren Bedarf an agilem Wissen. „Der Agile Coach dient als Mentor und Moderator, der Organisationen bei der Umsetzung und Aufrechterhaltung von agilen Grundprinzipien und agilen Praktiken unterstützt.“ „Training und Coaching: bei der Implementierung neuer Ideen, Konzepte und Arbeitsweisen durch Agile ist es entscheidend, dass möglichst viele Menschen verstehen, was sich ändert und warum (der Zweck der Veränderung). Dies führt zu einer reibungsloseren organisationsweiten Umsetzung von Veränderungen.“ Siehe Tabelle 7.2, 2.7.3</p>
6	C	1.3.1	<p>A. Falsch. „Das Leistungsziel eines Projekts legt das erwartete Erfolgsniveau fest, anhand dessen das Projektmanagement bewertet wird. PRINCE2 Projektmanagement definiert Leistungsziele in den Bereichen Nutzen, Kosten, Zeit, Qualität, Umfang, Nachhaltigkeit und Risiko.“ Siehe 1.3.2</p> <p>B. Falsch. Projektmanagement ist „die Anwendung von Methoden, Tools, Techniken und Kompetenzen, um die Projektziele zu erreichen“. Siehe 1.3.2</p> <p>C. Richtig. Organisatorisches Change Management (OCM) „ist das Mittel, mit dem eine Organisation den Übergang vom aktuellen Zustand zum Zielzustand vollzieht“. Siehe 4.2.1</p> <p>D. Falsch. Ein agiler Transformationsplan ist „ein Plan, der eine Initiative zur Umsetzung von (mehr) Agilität leitet. Er enthält übergeordnete Ziele, die die neuen Zielzustände auf die Strategie der Organisation ausrichten (z. B. Mission/Vision), sowie kurzfristige Ziele, die als Orientierung für die praktische Umsetzung der angestrebten Veränderungen dienen“. Siehe 2.7.1</p>
7	C	1.3.2	<p>A. Falsch. Die Anwältin „leitet die Bemühungen von NowByou, marginalisierte Communities einzubinden und ihren Stimmen Gehör zu verschaffen“. Wichtige Einflussnehmer können sein „die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Siehe 1.6 NowByou, 4.2.2</p> <p>B. Falsch. Obwohl BrightPulse über Erfahrungen mit agilem Marketing und Diversität verfügt und die Erstellung von Kampagnenmaterialien beaufsichtigt, ist es unwahrscheinlich, dass es ein wichtiger Einflussnehmer ist. Wichtige Einflussnehmer können sein „die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können.“ Siehe 1.6 NowByou, 4.2.2</p> <p>C. Richtig. Die Kampagnenanalystin ist spezialisiert auf Kampagnenanalyse und Wirkungsmessung und ist daher wahrscheinlich ein wichtiger Einflussnehmer. Wichtige Einflussnehmer können sein „die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können.“ Siehe 1.6 NowByou, 4.2.2</p> <p>D. Falsch. Obwohl der Spezialist für Kommunikation ein Experte für digitale Kommunikation ist, der sich auf soziale Medien für NGOs spezialisiert hat, ist es unwahrscheinlich, dass er ein wichtiger Einflussnehmer ist. Wichtige Einflussnehmer können sein „die Personen, welche die Wahrnehmung der Mehrheit innerhalb des organisatorischen Ökosystems prägen können. Dies sind die Personen, die über ihr Netzwerk den größten Einfluss auf die Akzeptanz der Veränderungsergebnisse und die Realisierung der Nutzen haben können“. Siehe 1.6 NowByou, 4.2.2</p>
8	C	1.3.3	<p>A. Falsch. Die Kolokation eines Teams kann zwar „den organischen Aufbau von Beziehungen bei nicht strukturierten Aktivitäten erleichtern“, doch wäre es unwahrscheinlich, dass ein solches Vorgehen den sozialen Zusammenhalt fördert. Siehe 4.3.3</p> <p>B. Falsch. Eine formelle Tagesordnung macht die Sitzungen zwar effizienter, trägt aber kaum zum sozialen Zusammenhalt bei, der durch „Zeit für weniger strukturierte Online-Gespräche“ verbessert werden kann. Siehe 4.3.3</p> <p>C. Richtig. „Wenn Teams virtuell, weit voneinander entfernt oder hybrid sind, kann der Aufbau des sozialen Zusammenhalts zusätzliche Aktivitäten erfordern, wie z. B.: Abstimmung gemeinsamer Präsenztage für wichtige Personen und Teams mit dem Schwerpunkt auf dem Aufbau zentraler Beziehungen.“ Siehe 4.3.3</p> <p>D. Falsch. Obwohl es wichtig ist, „klare Übergänge zu setzen, innerhalb derer sich die Menschen bewegen können“, wäre es unwahrscheinlich, dass ein solches Gebot den „sozialen Zusammenhalt“ fördert. Siehe 4.3.1, 4.3.3</p>
9	C	1.3.4	<p>A. Falsch. Generische Botschaften sind selten effektiv, „da Menschen Informationen über verschiedene Kanäle beziehen. Die Identifizierung und Zusammenarbeit mit wichtigen Einflussnehmern aus den Benutzer-, Lieferanten- und Business-Stakeholdergruppen hilft, unterschiedliche Perspektiven einzubeziehen. Dies stellt starke Feedback-Schleifen sicher und</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>ermöglicht angepasste Botschaften für jede dieser Gruppen“. Siehe 4.4</p> <p>B. Falsch. Regelmäßige Berichte allein reichen für die Kommunikation nicht aus. „Es reicht nicht aus, sich nur auf Regelberichterstattung zu verlassen, um den Fortschritt einer Veränderungsinitiative zu bewerten. Berichterstattung kann voreingenommen sein, da Menschen unbewusst Informationen manipulieren, basierend darauf, was als akzeptabel, erwartet oder wünschenswert angesehen wird.“ Siehe 4.4</p> <p>C. Richtig. „Remote-Teams: Ein bewussterer und strukturierterer Ansatz ist erforderlich, damit ein Informationsfluss durch das Projekt-Ökosystem sichergestellt werden kann. Der Schwerpunkt liegt dabei auf: [...] wie Informationen durch das Ökosystem fließen, und zu diesem Ziel Informationen in geeigneten Formaten bereitstellen [...].“ Siehe 4.4</p> <p>D. Falsch. In Remote-Teams liegt der Schwerpunkt auf „die Identifizierung wichtiger Beziehungen und Treffen einer Vereinbarung mit dem Team darüber, wie die entsprechenden Personen sowohl formell als auch informell Zeit miteinander verbringen können“. Deshalb sollten die Mitglieder des Projektteams auch unstrukturierte Zeit gemeinsam nutzen. Siehe 4.4</p>
10	B	1.3.5	<p>A. Falsch. Während iterative Retrospektiven im Rahmen von Agile für die Verbesserung von Prozessen wertvoll sind, konzentriert sich die Frage auf die Befähigung von Teammitgliedern. Der vorliegende Text betont Retrospektiven als Teil regelmäßiger Fortschrittsprüfungen, um die Agile reife zu verfeinern, und weniger direkte Empowerment-Taktiken. „Diese lassen sich in organisationseigene Teamwerte überführen und im Rahmen kollegialer Bewertungen einsetzen, beispielsweise in Team-Retrospektiven, bei denen das Team die Prozesse und die Zusammenarbeit der vorherigen Iteration bewertet.“ Siehe 4.5</p> <p>B. Richtig. Die Befähigung von Teams beinhaltet oft, dass ihnen Tools zur Verfügung gestellt werden, mit denen sie ihre Stärken und Wachstumsbereiche sichtbar machen können. Die Kompetenzmatrix unterstützt die Pläne für die Ausbildung und Entwicklung in agilen Teams und stellt sicher, dass die Mitglieder für ihre Aufgaben gut gerüstet sind. „Zur Erstellung von Schulungsplänen und zur Befähigung von Teammitgliedern wird häufig ein Artefakt, die sogenannte „Team-Skill-Matrix“, verwendet, um die Bereiche der aktuellen und geplanten zukünftigen Fachkenntnisse und Fähigkeiten in agilen Teams visuell darzustellen.“ Siehe 4.5</p> <p>C. Falsch. Die Ausrichtung der Ergebnisse an der Mission und den Werten gewährleistet eine strategische Ausrichtung, aber dies spiegelt in erster Linie Governance- und Sponsoring-Aktivitäten wider und nicht das direkte Empowerment der Teams. „[...] mit dem Verständnis, dass eine weit verbreitete Umsetzung des agilen Mindsets ein kritischer Erfolgsfaktor für agile Transformationen ist, ist es notwendig, die Mitarbeiter für die Übernahme der agilen Werte zu motivieren. Diese lassen sich in organisationseigene Teamwerte überführen und im Rahmen kollegialer Bewertungen einsetzen, beispielsweise in Team-Retrospektiven, bei denen das</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Team die Prozesse und die Zusammenarbeit der vorherigen Iteration bewertet.“ Siehe 4.5</p> <p>D. Falsch. A/B-Test optimiert die Beeinflussung der Kampagne durch datengesteuerte Entscheidungen, geht aber nicht speziell auf das Empowerment des Teams ein. Diese Methode ist an die Effektivität der Kampagne gebunden, nicht an die Entwicklung der Kompetenzen des Teams. „A/B-Test: ein Vergleich zwischen zwei Versionen eines Produkts, eines Designs oder eines Features, um festzustellen, welche Version wirksamer ist. Es geht darum, den Benutzern verschiedene Optionen zu präsentieren. Die Auswertung ihrer Reaktionen kann für die Entscheidungsfindung genutzt werden.“ Siehe 9.4.3</p>
11	D	2.1.1	<p>A. Falsch. Die Practice „Risiko“ beantwortet die folgende Frage: „Was ist, wenn etwas Unerwartetes passiert und wie plant man angemessene Reaktionen darauf?“ Siehe Tabelle 5.2</p> <p>B. Falsch. Die Practice „Qualität“ beantwortet die folgende Frage: „Was ist für die Benutzer akzeptabel und wie kann dies gemessen werden?“ Siehe Tabelle 5.2</p> <p>C. Falsch. Die Practice „Business Case“ beantwortet die folgende Frage: „Warum gibt es das Projekt/die Initiative und worauf soll es/sie ausgerichtet bleiben?“ Siehe Tabelle 5.2</p> <p>D. Richtig. Die Practice „Issues“ beantwortet die folgende Frage: „Was, wenn ein Produkt von dem abweicht, was als akzeptabel vereinbart wurde, und wie reagiert man darauf?“ Siehe Tabelle 5.2</p>
12	C	2.1.2a	<p>A. Falsch. In einem agilen Projektumfeld, „ist das Artefakt, das als geeigneter Business-Case-Ersatz für PRINCE2 Agile dienen kann, ein Project-Canvas“. Der Zweck des Projekt-Canvas ist es „die geschäftliche Rechtfertigung eines Projekts, auf Grundlage einer Gegenüberstellung der geschätzten Kosten mit den erwarteten Nutzen und dem angestrebten Wert, unter Berücksichtigung der damit verbundenen Risiken zu dokumentieren“. PRINCE2 Agile empfiehlt jedoch, den Business Case auf den Projekt-Canvas zuzuschneiden, der sich besser für Projekte eignet, die zu agilen Arbeitsweisen übergehen. Siehe Tabelle 6.1, 6.3.1</p> <p>B. Falsch. Der Business Case ist eines der Managementprodukte des PRINCE2 Projektmanagements hervor und PRINCE2 Agile definiert, wie sie im agilen Kontext angewendet, angepasst oder durch agile Artefakte ersetzt werden. Es sollte nicht entfernt werden: „alle Projekte brauchen eine geschäftliche Rechtfertigung, die üblicherweise in einem Business Case dokumentiert wird.“ In einem agilen Projektumfeld, „ist das Artefakt, das als geeigneter Business-Case-Ersatz für PRINCE2 Agile dienen kann, ein Project-Canvas“. Siehe Tabelle 6.1, 6.3.1</p> <p>C. Richtig. Der Zweck des Projekt-Canvas ist es „die geschäftliche Rechtfertigung eines Projekts, auf Grundlage einer Gegenüberstellung der geschätzten Kosten mit den erwarteten Nutzen und dem angestrebten Wert, unter Berücksichtigung der damit verbundenen Risiken zu dokumentieren“. In einem agilen Projektumfeld, „ist das Artefakt, das als geeigneter Business-Case-Ersatz für PRINCE2 Agile dienen kann, ein Project-Canvas“. Siehe Tabelle 6.1, 6.3.1</p> <p>D. Falsch. Der Zweck des Projekt-Canvas ist es „die geschäftliche Rechtfertigung eines Projekts, auf Grundlage einer</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Gegenüberstellung der geschätzten Kosten mit den erwarteten Nutzen und dem angestrebten Wert, unter Berücksichtigung der damit verbundenen Risiken zu dokumentieren“. Wenn das Projekt also zwei Ziele hat (die Ziele der Kampagne und die Ziele des agilen Pilotprojekts), dann sollte der damit verbundene Nutzen für beide in den Business Case/Projekt-Canvas aufgenommen werden. Siehe Tabelle 6.1
13	D	2.1.2c	<p>A. Falsch. „Personas sind ein wertvolles Instrument bei der Entwicklung von Business Cases, da sie dabei helfen, die spezifischen Nutzen zu identifizieren und zu artikulieren, die eine vorgeschlagene Lösung oder ein Projekt ihren/seinen Benutzern, Kunden und Stakeholdern liefern kann.“ Außerdem, „im Gegensatz zu traditionellen Benutzergruppen, die historisch nach demografischen Daten gruppiert wurden, liegt der Fokus bei Agile auf den Bedürfnissen der Benutzer – unabhängig davon, ob es sich um externe Kunden oder interne bzw. öffentliche Nutzer handelt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass demografische Merkmale wie Alter, Beruf und Einkommen nicht mehr zuverlässig darauf hinweisen, dass Menschen die gleichen Wünsche und Bedürfnisse haben“. Siehe 6.4.1</p> <p>B. Falsch. „Personas sind ein wertvolles Instrument bei der Entwicklung von Business Cases, da sie dabei helfen, die spezifischen Nutzen zu identifizieren und zu artikulieren, die eine vorgeschlagene Lösung oder ein Projekt ihren/seinen Benutzern, Kunden und Stakeholdern liefern kann.“ Außerdem, „ein weiterer wichtiger Punkt ist zudem, dass Personas bewusst fiktiv bleiben, da ein ausreichendes Maß an Abstraktion Raum für mehr Innovation schafft.“ Siehe 6.4.1</p> <p>C. Falsch. „Bei der Erstellung von Personas wird dringend empfohlen, diese im Rahmen eines bereichsübergreifenden Workshops durchzuführen, an dem auch Mitglieder des Entwicklerteams teilnehmen. Dies fördert sowohl die bereichsübergreifende Zusammenarbeit als auch die Identifikation mit den Benutzern.“ Siehe 6.4.1</p> <p>D. Richtig. „Personas sind ein wertvolles Instrument bei der Entwicklung von Business Cases, da sie dabei helfen, die spezifischen Nutzen zu identifizieren und zu artikulieren, die eine vorgeschlagene Lösung oder ein Projekt ihren/seinen Benutzern, Kunden und Stakeholdern liefern kann.“ Außerdem, „im Gegensatz zu traditionellen Benutzergruppen, die historisch nach demografischen Daten gruppiert wurden, liegt der Fokus bei Agile auf den Bedürfnissen der Benutzer – unabhängig davon, ob es sich um externe Kunden oder interne bzw. öffentliche Nutzer handelt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass demografische Merkmale wie Alter, Beruf und Einkommen nicht mehr zuverlässig darauf hinweisen, dass Menschen die gleichen Wünsche und Bedürfnisse haben“. Siehe 6.4.1</p>
14	A	2.1.3	A. Richtig. Als Teil der Technik für Business Case Management, „Entwickeln: Optionen sondieren und die richtigen Informationen erhalten, auf deren Grundlage Investitionsrechnungs-Entscheidungen getroffen werden können“. Der Projektmanager denkt dabei an den Wert und den Nutzen des Business. Siehe, 6.3.1, Abbildung 6.3

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>B. Falsch. Es stimmt zwar, dass im Rahmen der Technik für das Business Case Management „Prüfen: bewerten, ob sich das Projekt (noch) lohnt“, doch erklärt dies nicht, warum der Geschäftswert und der Nutzen bei der Erstellung des Project-Canvas berücksichtigt werden sollten. Siehe 6.3.1.</p> <p>C. Falsch. Es stimmt zwar, dass im Rahmen der Technik für das Business Case Management „Prüfen: bewerten, ob sich das Projekt (noch) lohnt“, doch erklärt dies nicht, warum der Geschäftswert und der Nutzen bei der Erstellung des Project-Canvas berücksichtigt werden sollten. Siehe 6.3.1.</p> <p>D. Falsch. Es stimmt zwar, dass im Rahmen der Technik für das Business Case Management „Prüfen: bewerten, ob sich das Projekt (noch) lohnt“, doch erklärt dies nicht, warum der Geschäftswert und der Nutzen bei der Erstellung des Project-Canvas berücksichtigt werden sollten. Siehe 6.3.1.</p>
15	A	2.1.4a	<p>A. Richtig. Die Rollenbeschreibungen beschreiben „die Rollen der Mitglieder des Projektmanagement-Teams und ihre spezifischen Verantwortlichkeiten.“ Außerdem „der agile Coach dient als Mentor und Moderator, der Organisationen bei der Umsetzung und Aufrechterhaltung von agilen Grundprinzipien und agilen Praktiken unterstützt“. NowByou verlangt, dass der agile Projektmanager von einem professionellen agilen Coach betreut wird. Siehe Tabelle 7.3, Tabelle 7.2</p> <p>B. Falsch. Die Struktur des Projektmanagement-Teams umfasst „Projektstruktur (Chart), Zusammenfassung der Befugnisse und Zuständigkeiten, Arbeitspraktiken und Vereinbarungen, unterstützende Informationen“. Überprüfungen der Leistungen werden Teil ihrer Practices und Vereinbarungen sein. Siehe Tabelle 7.3</p> <p>C. Falsch. Die Struktur des Projektmanagement-Teams umfasst „Projektstruktur (Chart), Zusammenfassung der Befugnisse und Zuständigkeiten, Arbeitspraktiken und Vereinbarungen, unterstützende Informationen“. Die beschriebenen Arbeitspraktiken sollten „auch Vorkehrungen für lokale oder Remote-Teams beinhalten, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf agilen Techniken und Tools liegen sollte, um Transparenz und umfassende Kommunikation zu ermöglichen“. Der Zugriff auf Systeme bezieht sich auf Tools und ist keine Definition einer Rolle. Siehe Tabelle 7.3</p> <p>D. Falsch. In der Release Map „andere typische Elemente des Plans wie Budget, Toleranzen und Annahmen sollten ebenfalls enthalten sein oder erwähnt werden“. Als Teil der PRINCE2 agiler Planungsansatz im Schritt „Budget erstellen“ „Kosten der Aktivitäten (einschließlich Personal, Ausrüstung, Materialien und Einrichtungen) zur Produktion und Lieferung der Produkte sowie die Kosten der Projektmanagement-Aktivitäten“ enthalten sind. Siehe Tabelle 8.1, 8.3.1.5</p>
16	B	2.1.4c	<p>A. Falsch. Eine Skill-Matrix „ist ein wertvolles Tool für Projekt-(Liefer-)Teams, da sie einen klaren Überblick über die Fähigkeiten des Teams gibt und einzelne Stärken, Lücken und Entwicklungsbereiche hervorhebt“. Dabei wird nicht berücksichtigt, wer in den Entscheidungsprozess eingebunden ist und wie. Siehe 7.4.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>B. Richtig. Eine Delegationsmatrix „kann nützlich sein, um Verantwortlichkeiten und Entscheidungsbefugnisse transparent zu machen, für die richtige Ausrichtung zu sorgen und das Maß an Verwirrung zu reduzieren. Sie hilft den Teams zu verstehen, wer Entscheidungen trifft und wer je nach Entscheidungsbereich an der Entscheidungsfindung beteiligt ist. Das vereinfacht die Kommunikation und hilft, doppelten Aufwand zu vermeiden“. Siehe 7.4.3</p> <p>C. Falsch. Projekt-Dashboard ist eine „visuelle Darstellung des Projekt-Release-Status bzw. -Plans, der Burn-Charts, aktueller Risiken/Issues, des Kommunikationsplans sowie der Bewertungstrends des Agilometers bzw. agiler Assessments“. Dabei wird nicht berücksichtigt, wer in den Entscheidungsprozess eingebunden ist und wie. Siehe 12.3.2.1</p> <p>D. Falsch. „Anhand der Informationen aus einer Story Map (siehe Abschnitt 8.3.2.4) kann eine Release Map erstellt werden, in der die User Storys in geeignete Releases geclustert werden, die aufgrund ihrer Priorität und entwicklungsbezogenen/ technischen Gesichtspunkten sinnvoll sind.“ Dabei wird nicht berücksichtigt, wer in den Entscheidungsprozess eingebunden ist und wie. Siehe 8.3.2.5</p>
17	C	2.1.5	<p>A. Falsch. Der Team-Skill-Matrix wird im Rahmen des Projekt-Kick-off-Workshops „gemeinsam“ ausgefüllt, um „die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder zu erfassen und Lücken oder Überschneidungen zu identifizieren“. Siehe Tabelle 13.8</p> <p>B. Falsch. Der Team-Skill-Matrix wird im Rahmen des Projekt-Kick-off-Workshops „gemeinsam“ ausgefüllt, um „die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder zu erfassen und Lücken oder Überschneidungen zu identifizieren“. Siehe Tabelle 13.8</p> <p>C. Richtig. „Indem sie eine strukturierte Übersicht über verfügbare und benötigte Fähigkeiten liefert, verbessert eine Skill-Matrix die Ressourcenplanung, fördert die Zusammenarbeit durch die Nutzung sich ergänzender Fähigkeiten und steigert sowohl die Gesamteffizienz als auch die Erfolgsquote von Projekten. Wenn Liefertteams die Matrix nutzen, sollte sie auf dem Team-Dashboard visuell angezeigt werden.“ Darüber hinaus wird der Team-Skill-Matrix im Rahmen des Projekt-Kick-off-Workshops „gemeinsam“ ausgefüllt, um „die Kompetenzen der einzelnen Mitglieder zu erfassen und Lücken oder Überschneidungen zu identifizieren“. Siehe 7.4.1, Tabelle 13.8</p> <p>D. Falsch. Der „Team-Skill-Matrix“ wird im Rahmen des Projekt-Kick-off-Workshops „gemeinsam“ ausgefüllt, um „die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder zu erfassen und Lücken oder Überschneidungen zu identifizieren“. Siehe Tabelle 13.8</p>
18	A	2.2.1g	<p>A. Richtig. Die Projektunterstützung bietet „administrative Unterstützung, die auf agile Iterationen und Workshops zugeschnitten ist“ und hilft beim Management von „Berichtsansforderungen für alle Beteiligten durch Aktualisierung und Abrufen von Informationen aus Projekt-/Team-Dashboards“ Siehe Tabelle B.1</p> <p>B. Falsch. Es ist zwar richtig, dass der Projektmanager „dafür sorgt, dass die Projektrisiken während des gesamten Projekts identifiziert, bewertet und gesteuert werden“, aber die Projektunterstützung</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>hilft bei Verwaltungsaufgaben wie der Erstellung von Listen. Siehe Tabelle B.1</p> <p>C. Falsch. Der agile Coach würde nicht auf Teamebene arbeiten, sondern sie „den Lenkungsausschuss, die Projektsicherung und den Projektmanager mit Fachwissen zu agilen Best Practices und Techniken unterstützen“. Die Projektunterstützung hilft bei administrativen Aufgaben wie der Erstellung von Listen. Siehe Tabelle B.1</p> <p>D. Falsch. Es ist zwar richtig, dass die Projektversicherung „den Lenkungsausschuss und den Projektmanager bei der Bewertung und Lösung von Issues, Risiken und Ausnahmeberichten, sowie den Projekt-Canvas (Business Case) auf mögliche Auswirkungen hin prüfen“ berät, aber sie ist nicht für die administrative Unterstützung zuständig. Siehe Tabelle B.1</p>
19	C	2.2.1k	<p>A. Falsch. Die Erfahrung des Anwalts mit der Einbindung der Gemeinschaft und seine Rolle als Interessenvertreter der Gemeinschaften innerhalb des Projekts würden ihn für die Rolle des Chief Product Owners besser geeignet machen. „Der CPO vertritt die Gemeinschaft der Benutzer.“ Sie sind verantwortlich für die Überprüfung von „Produkte im Hinblick auf die Abnahme- und Qualitätskriterien und die „Definition of Done“ des Teams“. Siehe 1.6 NowByou, Tabelle 7.2</p> <p>B. Falsch. Die Erfahrung des Scrum Masters bei der Unterstützung von Teams bei der Erprobung von Agilität würde ihn für die Rolle des Team-Coaches geeigneter machen. Der Team Coach „arbeitet eng mit einem oder zwei spezifischen Teams zusammen, um deren Effektivität und Leistung zu verbessern“. Dazu gehört auch die Anleitung „der Teams bei der Umsetzung von (agilen) Best Practices“. Siehe 1.6 NowByou, Tabelle 7.2</p> <p>C. Richtig. Die Rolle des Analysten für Kampagnenanalytik und Messung des Beeinflussens würde ihn für die Rolle des Testers geeignet machen. Tester sind dafür verantwortlich, „sicherzustellen, dass die Produkte die festgelegten Qualitäts-/Abnahmekriterien erfüllen. Sie spielen eine wesentliche Rolle, um sicherzustellen, dass Produkte den Benutzern echten Mehrwert bieten“. Siehe 1.6 NowByou, Tabelle 7.2</p> <p>D. Falsch. Die Erfahrung des Spezialisten für Kommunizieren würde ihn eher für die Rolle des Entwicklers geeignet machen. „Entwickler sind für den Entwurf, die Ausarbeitung und das Pflegen der Outputs verantwortlich. Dazu gehört die Entwicklung von Produkten, die Mitwirkung an deren Gestaltung und die Zusammenarbeit mit anderen Teammitgliedern, um die technische Machbarkeit sicherzustellen.“ Siehe 1.6 NowByou, Tabelle 7.2</p>
20	D	2.1.6b	<p>A. Falsch. Die Definition of Done (DoD) im Rahmen der Practice „Qualität“ „ist eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand, ein Arbeitsauftrag oder ein Bestandteil einer Aufgabe erfüllen muss, um als „fertig“ zu gelten.“ Siehe 9.3.2.2</p> <p>B. Falsch. Die Definition of Ready (DoR) im Rahmen der Practice „Qualität“ „ist eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand oder eine User Story erfüllen muss, bevor mit der Arbeit daran begonnen wird. Sie stellt sicher, dass der Eintrag vollständig vorbereitet ist, mit klaren Zielen, einem klar definierten Umfang,</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>allen erforderlichen Informationen, Ressourcen und Abhängigkeiten“. Siehe 9.3.2.1</p> <p>C. Falsch. Der Projekt-Canvas im Rahmen der Practice „Business Case“ dokumentiert wie „der geschäftlichen Rechtfertigung eines Projekts verwendet wird, basierend auf einem Vergleich der geschätzten Kosten und gegenüber den erwarteten Nutzen unter Berücksichtigung der damit verbundenen Risiken“. Siehe Glossar</p> <p>D. Richtig. Die Story Map ist Teil der produktbasierten Planung und stellt den Schritt „Produktstrukturplan erstellen“ dar. „Es wird empfohlen, die Produktstrukturplan durch eine User Story Map zu ersetzen [...]. Beim Story Mapping werden die Produkte auch in kleinere User Storys unterteilt, so dass ein separates Dokument für die Produktstruktur nicht mehr erforderlich ist.“ Außerdem, „beginnt das Team mit einem Brainstorming anhand der Beschreibungen der Benutzer/Personas, um generelle Aktivitäten zu finden, die die Benutzer mit dem Produkt oder der Lösung durchführen möchten, und ordnet diese in chronologischer Reihenfolge“. Siehe 8.3.1.1, 8.3.2.4</p>
21	B	2.1.6b	<p>A. Falsch. Agile Ansätze nutzen in der Regel den Empirismus (das Wetter von gestern), um die Arbeit zu schätzen, und nicht den Rationalismus, bei dem die Logik für Vorhersagen genutzt wird. „Ein Grundprinzip, auf dem die meisten Agile-Methoden basieren, ist das Konzept des Empirismus. Dabei geht es darum, Entscheidungen aufgrund von Erfahrungen zu treffen (also aufgrund dessen, was gerade passiert bzw. bereits passiert ist). Ein einfaches Beispiel: Man beginnt mit einer Aufgabe und berechnet dann anhand der bereits erledigten Arbeit, wie viel Arbeitsaufwand bis zur Fertigstellung noch notwendig ist. So kann das Team eine Prognose erstellen oder ein Enddatum festlegen.“ Rationalismus ist das Gegenteil „dabei werden anhand von Schlussfolgerungen oder Logik Vorhersagen getroffen und der erwartete Verlauf geplant“. Siehe 8.3</p> <p>B. Richtig. „Diese Methode, mit der Arbeit zu beginnen und zu sehen, wie viel erledigt werden konnte, wird auch als „Kalibrierung“ (vergleichbar mit dem manuellen Ausrichten einer Waage auf Null) oder „Berechnen der Velocity“ (also des Fortschritts) bezeichnet.“ Siehe 8.3</p> <p>C. Falsch. „Diese Methode, mit der Arbeit zu beginnen und zu sehen, wie viel erledigt werden konnte, wird auch als „Kalibrierung“ (vergleichbar mit dem manuellen Ausrichten einer Waage auf Null) oder „Berechnen der Velocity“ (also des Fortschritts) bezeichnet.“ Das BrightPulse Team kann jedoch nicht die Velocity des Kampagnenanalytikers verwenden, um Iteration 4 zu schätzen. Siehe 8.3</p> <p>D. Falsch. „Die relativen Schätzungen werden im Team erstellt. Dabei geben alle Teammitglieder gleichzeitig ihre Meinung ab, indem sie vordernummerierte Spielkarten oder ein Stück Papier mit dem gewählten Punktwert hochhalten.“ Die Verwendung der Schätzung des Leiters der Marketing-Agentur entspricht also weder der bisherigen Velocity, noch ist das Schätzen in Zusammenarbeit entstanden. Siehe 8.4.3</p>
22	C	2.1.8a	<p>A. Falsch. Das Qualitätsregister dient „der Zusammenfassung aller geplanten oder durchgeführten Qualitätsmanagement-Aktivitäten“.</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Es enthält „Qualitäts- und Produktidentifikatoren, Qualitätsmethode, geplante und tatsächliche Termine für Qualitätsaktivitäten, Verantwortlichkeiten, Ergebnisse (bestanden/nicht bestanden), Aufzeichnungen“. Dies gilt nicht für den Status der Produkte. Siehe Tabelle 9.1</p> <p>B. Falsch. Das Qualitätsregister dient „der Zusammenfassung aller geplanten oder durchgeführten Qualitätsmanagement-Aktivitäten“. Es enthält „Qualitäts- und Produktidentifikatoren, Qualitätsmethode, geplante und tatsächliche Termine für Qualitätsaktivitäten, Verantwortlichkeiten, Ergebnisse (bestanden/nicht bestanden), Aufzeichnungen“. Allerdings haben nicht alle Produkte die Überprüfung der Qualität bestanden. Siehe Tabelle 9.1</p> <p>C. Richtig. Das Produktregister dient dazu „eine Liste aller für einen Plan erforderlichen Produkte sowie deren Status zu erstellen“. Es enthält „Produktidentifikator, Daten (Genehmigung, Abnahme), Status des Produkts, Referenzen“. Siehe Tabelle 9.1</p> <p>D. Falsch. Es ist wichtig, dass das Produktregister dazu dient „eine Liste aller für einen Plan erforderlichen Produkte sowie deren Status zu erstellen“. Es enthält „Produktidentifikator, Daten (Genehmigung, Abnahme), Status des Produkts, Referenzen“. Allerdings sind noch nicht alle Produkte fertiggestellt. Siehe Tabelle 9.1</p>
23	C	2.1.8c	<p>A. Falsch. In einem Softwarekontext ist der Begriff Refactoring von Martin Fowler definiert als „[...] der Prozess der Änderung eines Softwaresystems, durch die das externe Verhalten des Codes nicht verändert, sondern seine interne Struktur verbessert wird“. Dasselbe Konzept kann auf jedes Produkt angewendet werden, unabhängig davon, ob Software enthalten ist“. Siehe 9.4.1</p> <p>B. Falsch. Entwickeln durch Verhalten ist „ein auf TDD basierender Prozess der Entwicklung. BDD ist in der Regel kollaborativer und implementiert die allgemeinen Techniken und Grundprinzipien von TDD in einem breiteren Verhaltenskontext (z. B. was der Benutzer erreichen möchte). Es verwendet einen Sprachstil, der für den Benutzer leicht zu verstehen ist (daher die Verwendung von Begriffen wie „Verhalten“ in BDD)“. Siehe Glossar</p> <p>C. Richtig. „Technische Schuld“ (Ward Cunningham) ist ein weiterer Begriff, der hauptsächlich im Softwarebereich verwendet wird. Er ist eine Metapher, die sich auf die möglichen Folgen einer Mangelhaftigkeit des Systemdesigns, der Softwarearchitektur oder der Softwareentwicklung bezieht. Die Schuld ist als Arbeit zu verstehen, die ausgeführt werden muss, bevor eine bestimmte Aufgabe als fertiggestellt angesehen werden kann. Wird die Schuld nicht „zurückgezahlt“, fallen zunehmend „Zinsen“ an, sodass es schwierig wird, Änderungen später umzusetzen. Nicht ausgeräumte technische Schuld erhöht das Ausmaß an Durcheinander in der Software und beeinträchtigt das Qualitätsniveau insgesamt. In einem PRINCE2-Kontext können hier möglicherweise Toleranzen angewendet werden. Wenn prognostiziert wird, dass die Schuld zu massiv wird, wird eine Ausnahme verursacht.“ Siehe 9.4.2</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			D. Falsch. Validation und Verifizierung können sowohl auf „das Richtige herstellen“ als auch auf „das richtig herstellen“ angewendet werden. Dies „wird gelegentlich als die beiden Prozesse Validierung und Verifizierung (V&V) bezeichnet“. Das ist nicht das, was der Projektmanager in dieser Situation anwendet. Siehe 9.4.3
24	C	2.1.9	<p>A. Falsch. Definition of Done (DoD) „ist eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand, ein Arbeitsauftrag oder ein Bestandteil einer Aufgabe erfüllen muss, um als „fertig“ zu gelten. Sie sorgt für Klarheit, Konsistenz und Qualität, indem sie definiert, was „fertig“ für ein Team bedeutet. Dies kann Aspekte wie die Überprüfung, Validierung oder Genehmigung durch Stakeholder beinhalten. Die DoD trägt dazu bei, Mehrdeutigkeiten zu vermeiden, indem sie einen klaren Maßstab vorgibt, der sicherstellt, dass jeder Liefergegenstand vollständig fertiggestellt und für die beabsichtigte Verwendung oder Integration bereit ist. In Agile gibt es kein „fast fertig“. Die Arbeit ist entweder „fertig“ oder „nicht fertig“. Siehe 9.3.2.2</p> <p>B. Falsch. Wenn eine User Story vor einer Überprüfung teilweise fertig ist, wird sie aufgeteilt und der „fertige“ Teil wird in die Kategorie „fertig“ verschoben, während der „nicht fertige“ Teil bis zur nächsten Priorisierung zurück in das Backlog verschoben wird. Wenn jedoch noch Mängel vorhanden sind, sollten die Designs je nach Kontext nicht als „fertig“ markiert werden. Siehe 9.3.2.2</p> <p>C. Richtig. Definition of Done (DoD) „ist eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand, ein Arbeitsauftrag oder ein Bestandteil einer Aufgabe erfüllen muss, um als „fertig“ zu gelten. [...] In Agile gibt es kein „fast fertig“, die Arbeit ist entweder „fertig“ oder „nicht fertig““. Wenn jedoch noch Mängel vorhanden sind, sollten die Designs je nach Kontext nicht als „fertig“ markiert werden. Siehe 9.3.2.2</p> <p>D. Falsch. Definition of Ready (DoR) „ist eine gemeinsame Vereinbarung innerhalb des Teams, die die Kriterien festlegt, die eine Aufgabe, ein Liefergegenstand oder eine User Story erfüllen muss, bevor mit der Arbeit daran begonnen wird. Sie stellt sicher, dass der Eintrag vollständig vorbereitet ist, mit klaren Zielen, einem klar definierten Umfang, allen erforderlichen Informationen, Ressourcen und Abhängigkeiten.“. Da die Fertigstellung der Arbeit, wenn auch mit Mängeln, erfolgt ist, wartet sie nicht auf den Start der Arbeit. Siehe 9.3.2.1</p>
25	D	2.1.10b	<p>A. Falsch. Der Schritt „Identifizieren“ ist der Schritt, „bei dem die Risiken erfasst und dokumentiert werden“. Siehe 10.3.1, Abbildung 10.1</p> <p>B. Falsch. Der Schritt „Bewerten“ ist derjenige, bei dem die Risiken „[...] geschätzt und bewertet werden müssen“. Siehe 10.3.1, Abbildung 10.1</p> <p>C. Falsch. Der Schritt „Planen“ wird „durch die notwendigen Risikomaßnahmen geplant angesprochen“. Siehe 10.3.1, Abbildung 10.1</p> <p>D. Richtig. Der Schritt „Implementierung“ ist die Implementierung von Aktionen zur Minderung des Risikos als</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			„Teil der kontinuierlichen Iterationszyklen“. Siehe 10.3.1, Abbildung 10.1
26	B	2.1.10c	<p>A. Falsch. Der risikobereinigte Produkt-Backlog dokumentiert „sowohl die Geschichten als auch die Risikomaßnahmen im Produkt-Backlog“. Siehe 10.4.1, Abbildung 10.3</p> <p>B. Richtig. „Mit einem kumulativen Risiko-Burn-down-Chart (John Brothers) kann das Gesamt-Risikoausmaß von Iterationen verfolgt werden.“ Das Team „legt in der ersten Planungssitzung die Eintrittswahrscheinlichkeit für jedes erfasste Risiko fest und aktualisiert sie in jeder folgenden Sitzung“. Siehe 10.4.2, Abbildung 10.4</p> <p>C. Falsch. Der Risikomanagement-Ansatz beschreibt, „wie Risiken im Projekt gemanagt werden“. Siehe Tabelle 10.1</p> <p>D. Falsch. Das Agilometer ist ein Tool „zur Identifizierung und Überwachung der Risiken der agilen Arbeitsweise“. Siehe 10.3.1</p>
27	A	2.1.11	<p>A. Richtig. Der Schieberegler „Flexibilität des Liefergegenstands“ kann verbessert werden, indem überprüft wird, ob es zu viele Anforderungen gibt, die als „Must-have“ definiert sind: „Können sie (oder die ihnen zugrunde liegenden Annahmen) im Frage gestellt werden, um festzustellen, ob die Priorität zu hoch ist?“ Siehe 10.3.2.3</p> <p>B. Falsch. Es stimmt zwar, dass die stufenweise Lieferung dazu beiträgt, „dem Kunden durch regelmäßige Teillieferungen des Endprodukts einen Nutzen zu verschaffen“, doch erklärt dies nicht, warum die Aktion geeignet ist, den Schieberegler „Flexibilität des Liefergegenstands“ aufzuheben. Siehe 10.3.2.2</p> <p>C. Falsch. Während es wichtig ist, alle „Must-have“-Anforderungen zu liefern, bezieht sich die Aktion auf die Frage, ob die Prioritäten richtig sind. Der Schieberegler „Flexibilität des Liefergegenstands“ kann verbessert werden, indem überprüft wird, ob es zu viele Anforderungen gibt, die als „Must-have“ definiert sind: „Können sie (oder die ihnen zugrunde liegenden Annahmen) im Frage gestellt werden, um festzustellen, ob die Priorität zu hoch ist?“ Siehe 10.3.2.3</p> <p>D. Falsch. Obwohl die Zusammenarbeit wahrscheinlich den Schieberegler „Maß der Zusammenarbeit“ anheben wird, bezieht sich die Aktion darauf, die Richtigkeit der Prioritäten im Frage zu stellen, was nicht erklärt, warum diese Aktion geeignet ist, zur Verbesserung des Schiebereglers „Flexibilität des Liefergegenstands“ beizutragen. Sie kann verbessert werden, indem überprüft wird, ob es zu viele Anforderungen gibt, die als „Must-have“ definiert sind: „Können sie (oder die ihnen zugrunde liegenden Annahmen) im Frage gestellt werden, um festzustellen, ob die Priorität zu hoch ist?“ Siehe 10.3.2.3</p>
28	C	2.1.12.c	<p>A. Falsch. Wenn neue Anforderungen hinzukommen, müssen einige der bestehenden Anforderungen weichen, auch wenn sie sich auf nichtfunktionale Anforderungen beziehen. Dies erfolgt durch Entfernen von Anforderungen oder Aufgaben, die ein ähnliches Aufwandsniveau haben. „Erfolgreiches Trading setzt voraus, dass nur Aufgaben mit vergleichbarem Aufwand getauscht werden und die Änderungen mit den übergeordneten Projektzielen im Einklang stehen.“ Siehe 11.4.1</p> <p>B. Falsch. Das ist eine Detailänderung „wird die Änderung einer bestehenden Anforderung oder eine neue Anforderung beantragt,</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>die sich nicht auf das Projekt-Backlog auswirkt, so wird dies als Schaffung eines passgenaueren Endprodukts und somit als etwas Positives betrachtet“. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung, die eine Änderung des Projekt-Backlogs bedeuten würde. Sie sollte nicht ignoriert werden. Sie sollte priorisiert und gehandelt werden, wenn sie eine höhere Priorität hat als eine bestehende Anforderung. Siehe 11.3.2, 11.4.1</p> <p>C. Richtig. „Trading (oder Swapping) wird eingesetzt, um auf neue Änderungen zu reagieren, indem eine oder mehrere Anforderungen (Features oder User Storys) durch andere ersetzt werden, die in Bezug auf den erforderlichen Aufwand eine vergleichbare Größe haben.“ „Erfolgreiches Trading setzt voraus, dass nur Aufgaben mit vergleichbarem Aufwand getauscht werden und die Änderungen mit den übergeordneten Projektzielen im Einklang stehen. Effektives Trading erfordert eine enge Zusammenarbeit mit dem PO, um die Prioritäten neuer und bestehender Aufgaben abzustimmen.“ Siehe 11.4.1</p> <p>D. Falsch. „Durch Trading kann das Team flexibel auf veränderte Prioritäten reagieren, ohne den Gesamtumfang zu erweitern oder den Ablauf der aktuellen Iteration zu stören. Anstatt neue Aufgaben zusätzlich zu bestehenden hinzuzufügen, tauscht das Team ein Element mit geringerer Priorität gegen die neue Anforderung aus, um die Arbeitsbelastung im Gleichgewicht zu halten.“ Siehe 11.4.1</p>
29	C	2.1.12.c	<p>A. Falsch. Dies ist in dieser Phase keine Ausnahme, da sie durch Swarming bewältigt werden kann. Kann das Problem nicht auf Teamebene gelöst werden, wird es vom Lieferteam als Issue an den Projektmanager eskaliert. „Eine Ausnahme tritt auf, wenn eine Überschreitung der Toleranzen prognostiziert wird. Sie kann durch ein aktualisiertes Burn-Chart auf Iterations- oder Release-Ebene ausgelöst werden, wenn der Fortschritt außerhalb der Toleranz liegt. Dies könnte zu einem sofortigen Projektmeeting führen, in dem Optionen erörtern werden, bevor das Issue an den Lenkungsausschuss eskaliert wird.“ Siehe Tabelle 12.1</p> <p>B. Falsch. Das Agilometer dient dazu, die Risiken zu bewerten, die mit dem Einsatz von Agilität verbunden sind, wenn Änderungen der Anforderungen nicht berücksichtigt werden. „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues, die sich auf die Baseline auswirken, formell auf der entsprechenden Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2</p> <p>C. Richtig. „Swarming ist eine agile Technik, die in unterschiedlichen Kontexten eingesetzt werden kann, etwa um Aufgaben schneller zu erledigen oder um schneller auf zeitkritische Anforderungen reagieren zu können. Besonders wirksam ist Swarming jedoch als Technik zur Problemlösung, wenn ein Team auf ein Hindernis oder einen Blocker stößt, der den Fortschritt gefährdet.“ Siehe 11.4.2</p> <p>D. Falsch. Es handelt sich um eine detaillierte Änderung. „Issues, die sich nicht auf die vereinbarte Baseline auswirken, können informell auf Teamebene behandelt werden, während Issues, die sich auf die Baseline auswirken, formell auf der entsprechenden</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Managementebene behandelt und entschieden werden müssen.“ Siehe 11.3.2
30	A	2.1.13	<p>A. Richtig. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung. Es handelt sich um eine „Could-have“-Anforderung, die in den Projekt-Backlog aufgenommen werden kann, „ohne dass eine Entscheidung des CPO erforderlich ist“. Siehe 11.3.2</p> <p>B. Falsch. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung, die sich nicht auf die Projekt-Baseline auswirkt, wenn das Team beschließt, sie zu implementieren. Es handelt sich um eine „Could-have“-Anforderung, die in den Projekt-Backlog aufgenommen werden kann, „ohne dass eine Entscheidung des CPO erforderlich ist“. Siehe 11.3.2</p> <p>C. Falsch. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung. Es handelt sich um eine „Could-have“-Anforderung, die in den Projekt-Backlog aufgenommen werden kann, „ohne dass eine Entscheidung des CPO erforderlich ist“. Siehe 11.3.2</p> <p>D. Falsch. Es handelt sich nicht um eine Baseline-Änderung. Es handelt sich um eine „Could-have“-Anforderung, die in den Projekt-Backlog aufgenommen werden kann, „ohne dass eine Entscheidung des CPO erforderlich ist“. Etwaige Kostenfolgen können durch Trading und Swapping auf der unteren Ebene der „Could-have“ Anforderungen bewältigt werden. „Anstatt neue Aufgaben zusätzlich zu bestehenden hinzuzufügen, tauscht das Team ein Element mit geringerer Priorität gegen die neue Anforderung aus, um die Arbeitsbelastung im Gleichgewicht zu halten.“ Siehe 11.3.2, 11.4.1</p>
31	C	2.1.14a	<p>A. Falsch. Die technische Schuld ist beträchtlich und hat zu „einer Ausnahme“ geführt, weil die verbleibenden „Must-haves“ nicht geliefert werden können. Es ist ein Ausnahmebericht erforderlich, kein Projektstatusbericht. Ein Projektstatusbericht wird verwendet, „um den Lenkungsausschuss zu informieren, wenn ein Phasenplan oder Projektplan voraussichtlich die festgelegten Toleranzgrenzen überschreiten wird, und Optionen und Empfehlungen für die weitere Vorgehensweise anzubieten.“. Siehe 9.4.2, Tabelle 12.1</p> <p>B. Falsch. Die technische Schuld ist beträchtlich und hat zu „einer Ausnahme“ geführt, weil die verbleibenden „Must-haves“ nicht geliefert werden können. Dazu ist kein Issuebericht erforderlich, nur ein Ausnahmebericht. Ein Issuebericht wird verwendet, „um die Auswirkungen des Issues auf die Projekt-Baseline zu beschreiben und Möglichkeiten zur Lösung des Issues oder zur Behebung von Spezifikationsabweichungen zu identifizieren und eine Entscheidung zu empfehlen“. Siehe 9.4.2, Tabelle 11.1</p> <p>C. Richtig. „Nicht ausgeräumte technische Schuld erhöht das Ausmaß an Durcheinander in der Software und beeinträchtigt das Qualitätsniveau insgesamt. In einem PRINCE2-Kontext können hier möglicherweise Toleranzen angewendet werden. Wenn prognostiziert wird, dass die Schuld zu massiv wird, wird eine Ausnahme verursacht.“ Die technische Schuld ist beträchtlich und hat zu „einer Ausnahme“ geführt, weil die verbleibenden „Must-haves“ nicht geliefert werden können. Der Projektmanager erstellt einen Ausnahmebericht „um den Lenkungsausschuss zu informieren, wenn ein Phasenplan oder Projektplan voraussichtlich die festgelegten Toleranzgrenzen</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			überschreiten wird, und Optionen und Empfehlungen für die weitere Vorgehensweise anzubieten“. Siehe 9.4.2, Tabelle 12.1 D. Falsch. Die technische Schuld ist beträchtlich und hat zu „einer Ausnahme“ geführt, weil die verbleibenden „Must-haves“ nicht geliefert werden können. Dazu ist kein Erfahrungsbericht erforderlich, nur ein Ausnahmebericht. Ein Erfahrungsbericht dazu dient, „gemachte Erfahrungen zu teilen und Maßnahmen anzustoßen, um sicherzustellen, dass diese Erfahrungen in die Arbeitsweise der entsprechenden Organisation integriert und nachhaltig verankert werden“. Siehe 9.4.2, Tabelle 12.1
32	D	2.1.15	A. Falsch. Wenig wirksam, da „der Projektmanager mit Zustimmung des Liefertteams an Daily/Stand-up-Meetings teilnehmen kann“. Ohne die Vereinbarung des Teams können sie keine Entscheidung treffen, an der Veranstaltung teilzunehmen. Siehe Tabelle 12.1 B. Falsch. Der Teamstatusbericht kann durch ein „Team-Dashboard“ und nicht durch ein „Projekt-Dashboard“ ersetzt werden. Das Team-Dashboard „wird im Rahmen von Team-Planungs- und Team-Retrospektiven-Workshops kontinuierlich aktualisiert und überprüft, was für Transparenz sorgt. Der Projektmanager kann die Informationen nach Bedarf entnehmen“. Das Projekt-Dashboard ersetzt den Projektstatusbericht und „wird in Fortschritts-Review-Workshops fortlaufend aktualisiert und überprüft“. Siehe Tabelle 12.1 C. Falsch. Der Teamstatusbericht kann durch ein „Team-Dashboard“ und nicht durch ein „Projekt-Dashboard“ ersetzt werden. Das Team-Dashboard „wird im Rahmen von Team-Planungs- und Team-Retrospektiven-Workshops kontinuierlich aktualisiert und überprüft, was für Transparenz sorgt. Der Projektmanager kann die Informationen nach Bedarf entnehmen“. Das Projekt-Dashboard ersetzt den Projektstatusbericht und „wird in Fortschritts-Review-Workshops fortlaufend aktualisiert und überprüft.“ Siehe Tabelle 12.1 D. Richtig. Wenig wirksam, da „der Projektmanager mit Zustimmung des Liefertteams an Daily/Stand-up-Meetings teilnehmen kann“. Der Projektmanager kann nicht ohne die Vereinbarung des Projektteams über die Teilnahme entscheiden. Siehe Tabelle 12.1
33	C	3.1.1a	A. Falsch. Als Teil der „Projektrollen“ im Starting-up-Workshop besteht das Ziel darin, „sich auf das Projektmanagement-Team und die Rollenbeschreibung auszurichten.“ Obwohl die Marketing-Agentur BrightPulse an der Übung beteiligt ist, wird ihre Rolle nicht vereinbart, sie sind Teilnehmende des Workshops. Siehe Tab 13.3 B. Falsch. Als Teil der „Planung der Initiierungsphase“ im Starting-up-Workshop besteht das Ziel darin, „Klarheit darüber zu schaffen, was für ein erfolgreiches Initiieren eines Projekts erforderlich ist.“ Siehe Tab 13.3 C. Richtig. Als Teil „der Überprüfung von Erfahrungen“ im Starting-up-Workshop „sammeln in Kleingruppen Erfahrungen aus früheren Projekten/Initiativen, Details hinzufügen und deren mögliche Auswirkungen skizzieren.“ Siehe Tab 13.3 D. Falsch. Als Teil der „Risikoanalyse“ im Starting-up-Workshop, liegt der Schwerpunkt auf „Identifizieren, bewerten und planen von Maßnahmen für Bedrohungen und Chancen, die in der Initiierungsphase auftreten und dadurch das Projekt beeinflussen

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			können“. Dies ist keine Chance, sondern eine Lektion. Siehe Tab 13.3
34	D	3.1.1b	<p>A. Falsch. „Initiierung freigeben: Der Lenkungsausschuss prüft und genehmigt die Projektkurzbeschreibung sowie die Release Map für die Initiierung, informiert alle Stakeholder und betroffenen Standorte über den Projektstart und autorisiert den Projektmanager, mit der Initiierungsphase zu beginnen.“ Dieser Prozess würde stattfinden, bevor die Arbeit an der Verfolgung des Nutzens begonnen hat. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>B. Falsch. „Projekt freigeben: Der Lenkungsausschuss prüft und genehmigt die PID, bestätigt die Toleranzen für das Projekt, beschafft oder bestätigt die benötigten Personen und Ressourcen, informiert das Business und andere interessierte Parteien über die Genehmigung des Projekts und erteilt dem Projektmanager die Befugnis, das Projekt zu liefern.“ Dieser Prozess würde stattfinden, bevor die Arbeit an der Verfolgung des Nutzens begonnen hat. Siehe Tabelle 13.4</p> <p>C. Falsch. „Phasen- oder Ausnahmeplan freigeben: Der Lenkungsausschuss überprüft das aktualisierte Projekt-Dashboard, prüft und genehmigt die aktualisierte Release Map oder weist den Projektmanager an, den vorzeitigen Abschluss des Projekts einzuleiten.“ Die „aktualisierte PID“ ist „genehmigt“, was den Nutzenmanagement-Ansatz einschließt. Die Festlegung von Baselines und die Verfolgung von Messungen wären Teil dieser Aktualisierung. Der Nutzen für dieses Projekt wird erst in der letzten Phase (4), dem Vertrieb der Kampagne, zum Tragen kommen, aber der Aufbau und die Baseline würden daher in Phase 3 erfolgen. Siehe Tabelle 13.4, Abbildung 1.7</p> <p>D. Richtig. „Projektabschluss freigeben: Der Lenkungsausschuss prüft die ursprüngliche und die aktuelle Version der PID, prüft und genehmigt den Projektabschlussbericht, stellt sicher, dass Nutzenrevisionen nach Projektende die Leistung des Projektprodukts im betrieblichen Einsatz abdecken, und bestätigt den aktualisierten Projekt-Canvas.“ „Die Nutzenbestätigung erfolgt in der Regel nach Abschluss des Projekts, obwohl die Nutzen während des Projekts realisiert werden können, wenn Produkte iterativ geliefert und freigegeben werden.“ Siehe Tabelle 13.4, 6.3.1</p>
35	A	3.1.1c	<p>A. Richtig. Der Tagesordnungspunkt „Management-ansätze“ im Projektinitiierungs-Workshop beinhaltet die Mitgestaltung von „Management-Ansätzen“. „Ziel: Etablierung klarer Richtlinien für eine strukturierte Agilität, bei gleichzeitiger Wahrung von Flexibilität sowie einer bedarfsgerechten Governance und Steuerung.“ Siehe Tabelle 13.7</p> <p>B. Falsch. Der Tagesordnungspunkt „Definition of Done des Projekts“ im Projektinitiierungs-Workshop beinhaltet die Identifizierung „einer Liste allgemeiner produktübergreifender Kriterien, die erforderlich sind, um die Entwicklungsarbeiten an Arbeitspaketen/User Storys im Sinne der Benutzerbedürfnisse als „fertiggestellt“/abnahmebereit zu definieren (z. B. zu erfüllende allgemeine Kriterien, erforderliche Qualitätsprüfungen, einzuhaltende Richtlinien usw.). Ziel: Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses für das erforderliche Qualitätsniveau, bevor die</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Arbeiten an die Benutzer/den CPO übergeben werden können“. Das erklärt aber nicht, wie die Anpassungsfähigkeit auf der Grundlage von Feedback gewährleistet wird. Siehe Tabelle 13.7</p> <p>C. Falsch. Der Tagesordnungspunkt „Agilometer“ im Projektinitiierungs-Workshop beinhaltet die Vorstellung des „Agilometers und seines Zwecks. Nutzen Sie das PRINCE2 Agile-Agilometer und lassen Sie alle Teilnehmenden die agile Reife über das gesamte Projekt anhand der Agilometer-Schieberegler bewerten, entweder anonym oder, bei reiferen agilen Teams, in Gruppen. Die einzelnen Bewertungen in einem Projekt-Agilometer zusammenfassen. Ziel: Verständnis des Projektkontexts, der Stärken des Projektteams und anderer Bereiche, um die Umsetzung von Agilität zu verbessern und Risiken zu managen.“ Das erklärt weder die strukturierten Leitlinien noch wie die Flexibilität auf der Grundlage des Feedbacks gewährleistet wird. Siehe Tabelle 13.7</p> <p>D. Falsch. Es ist zwar richtig, dass die Release Map die Prioritäten der Zielgruppe darstellt, aber der Tagesordnungspunkt „Grobe Release-Planung“ im Projektinitiierungs-Workshop zielt nicht darauf ab, einen strukturierten Leitfaden zu erstellen und gleichzeitig Flexibilität zu gewährleisten. Das Ziel ist es „eine grobe Release-Planung mit priorisierten Features und definierten Zeitplänen für kommende Releases“ zu aktualisieren. Siehe Tabelle 13.7</p>
36	C	3.1.1c	<p>A. Falsch. In der Aktivität „Anpassungsanforderungen vereinbaren“ im Rahmen des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager identifiziert gemeinsam mit dem Projektteam Erfahrungen zur Anwendung von Anpassungen und definiert entsprechende Anpassungsanforderungen als Teil der PID.“ Siehe Tabelle 13.6</p> <p>B. Falsch. In der Aktivität „Projektplan erstellen“ im Rahmen des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager überprüft gemeinsam mit dem Projektteam die Management-Ansätze, um die Ressourcen, Standards, Methoden und Kosten für die auszuführenden Arbeiten zu verstehen. Der Projektmanager prüft, ob das Projekt-Backlog aktualisiert werden muss, identifiziert die Vorkehrungen für die Überführung des Projektprodukts in den operativen Betrieb, identifiziert und bestätigt die erforderlichen Personen und Ressourcen sowie deren Verfügbarkeit und dokumentiert die Release Map.“ Siehe Tabelle 13.6</p> <p>C. Richtig. In der Aktivität „Projektsteuerungsmittel einrichten“ im Rahmen des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager bewertet gemeinsam mit dem Projektteam die Auswirkungen von Erfahrungen, der Liefermethode, den Anpassungsanforderungen und den Management-Ansätzen für die Projektsteuerungsmittel. Der Projektmanager bestätigt und dokumentiert die Phasenübergänge, die Projekttoleranzen sowie die Eskalations- und Entscheidungsfindungs-Verfahren und beschreibt die Projektsteuerungsmittel“. Siehe Tabelle 13.6</p> <p>D. Falsch. In der Aktivität „Vollständigen Business Case erstellen“ im Rahmen des Prozesses „Initiieren eines Projekts“, „der Projektmanager sucht gemeinsam mit dem Projektteam nach Erfahrungen mit der Entwicklung von Business Cases und erstellt</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			einen detaillierteren Projekt-Canvas mit zusätzlichen Details aus der Planung“. Siehe Tabelle 13.6
37	B	3.1.1d	<p>A. Falsch. „Arbeitspaket freigeben“ ist der Punkt, an dem „der Projektmanager die Arbeitspaketbeschreibung zusammen mit dem PO und dem Lieferteam erstellt und überprüft, vergewissert sich, dass sie das Arbeitspaket angenommen haben und erteilt dem Team die Befugnis, mit den Arbeiten zu beginnen. Der Projektmanager überprüft den Teamplan und aktualisiert die Release Map, damit sie auch die für die nächste Iteration freigegebenen Arbeitspakete anzeigt.“ Siehe Tabelle 13.9</p> <p>B. Richtig. „Arbeitspaketstatus bewerten“ ist der Punkt, an dem „der Projektmanager informelle Gespräche mit dem PO führt, um die Beziehung zu pflegen und potenzielle Issues oder Risiken zu verstehen. Er sammelt und prüft Fortschrittsinformationen aus dem aktualisierten Team-Dashboard und aktualisiert die Release Map mit den bisherigen Ist-Werten, Prognosen und Anpassungen“. Siehe Tabelle 13.9</p> <p>C. Falsch. „Phasenstatus bewerten“ ist der Punkt, an dem „der Projektmanager den Fortschritt der Phase überprüft, und entscheidet, ob Maßnahmen erforderlich sind. Er aktualisiert die Release Map, sofern die aggregierte Bewertung zu Änderungen der Prognosen führt, und bestätigt, wenn die Verantwortung für eines der Produkte auf die Benutzer übergegangen ist“. Siehe Tabelle 13.9</p> <p>D. Falsch. „Abgeschlossenes Arbeitspaket entgegennehmen“ ist der Punkt, an dem „der Projektmanager sicherstellt, dass das Team die in der Arbeitspaketbeschreibung definierten Arbeiten (Gruppe von User Storys) abgeschlossen oder die für die Timebox vereinbarten Features geliefert hat“. Siehe Tabelle 13.9</p>
38	D	3.1.1d	<p>A. Falsch. Es ist nicht die Begrüßung. Es wird „den Rahmen für den Workshop“ festlegen, „die Agenda klären, die Ziele und den/die Output(s), die Moderatoren und die Stakeholder vorstellen“. Es handelt sich um die Demo des Produkts, die „fertige Features oder Liefergegenstände“ zeigt. Ihr Ziel ist „die Darstellung des Fortschritts sowie die Einholung von Benutzerabnahme und Feedback.“ Siehe Tabelle 13.10</p> <p>B. Falsch. Es handelt sich nicht um die „Projekt Highlights“, in denen „offene Issues und Risiken“ diskutiert und analysiert werden. Dies geschieht nach der Vorlage der Dokumente. Es handelt sich um die Demo des Produkts, die „fertige Features oder Liefergegenstände“ zeigt. Ihr Ziel ist „die Darstellung des Fortschritts sowie die Einholung von Benutzerabnahme und Feedback.“ Siehe Tabelle 13.10</p> <p>C. Falsch. Es handelt sich nicht um „Aktuelle Risiken und Issues“. Es wird „die wichtigsten Kennzahlen und Ergebnisse des Projekts durch Überprüfung des aktuellen Projekt-Dashboards überprüfen.“ Es handelt sich um die Demo des Produkts, die „fertige Features oder Liefergegenstände“ zeigt. Ihr Ziel ist „die Darstellung des Fortschritts sowie die Einholung von Benutzerabnahme und Feedback.“ Siehe Tabelle 13.10</p> <p>D. Richtig. Es handelt sich um die Demo des Produkts, die „fertige Features oder Liefergegenstände“ zeigt. Ihr Ziel ist „die</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Darstellung des Fortschritts sowie die Einholung von Benutzerabnahme und Feedback". Siehe Tabelle 13.10
39	C	3.1.1e	<p>A. Falsch. Das Thema „the good“ ermöglicht es den Teammitgliedern, „positive Aspekte der Iteration und wichtige Errungenschaften mitzuteilen“, sein Ziel ist es, „Erfolge anzuerkennen, Siege zu feiern und die Moral zu stärken“. Siehe Tabelle 13.14</p> <p>B. Falsch. Das Thema „the bad“ ermöglicht es den Teammitgliedern, „Probleme, Risiken und Herausforderungen auszutauschen und zu diskutieren“, sein Ziel ist es, „Wachstumsbereiche aufzuzeigen und die Ursachen von Herausforderungen zu verstehen“. Vorschläge für Verbesserungen werden jedoch im Rahmen des Themas „Lernen“ gesammelt. Siehe Tabelle 13.14</p> <p>C. Richtig. Das Thema „Lernen“ erfasst „Erfahrungen und wichtige Erkenntnisse“ und sein Ziel ist es, „das Gelernte für künftige Iterationen zu konsolidieren und umsetzbare Einblicke zu liefern“. Siehe Tabelle 13.14</p> <p>D. Falsch. Das Thema „Team Building“ ermöglicht „ein gemeinschaftliches Spiel“ oder ein Fest „zur Förderung der Moral und zur Stärkung der Beziehungen im Team“, sein Ziel ist es, „die Bindungen im Team zu stärken und die Zusammenarbeit zu fördern“. Siehe Tabelle 13.14</p>
40	C	3.1.1e	<p>A. Falsch. Dies wird im Rahmen des Themas „Verfeinerung des Produkt-Backlogs“ erörtert, bei dem die Anforderungen „mithilfe der MoSCoW-Methode“ überprüft und priorisiert werden, sein Ziel ist es, „das Verständnis des Teams für die User Storys sicherzustellen, Prioritäten festzulegen und den Produkt-Backlog an den Projektzielen auszurichten“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p>B. Falsch. Dies wird im Rahmen des Themas „User Story Refinement“ erörtert, bei dem die „Abnahmekriterien“ überprüft werden, „um sicherzustellen, dass sie klar und testbar sind“, sein Ziel ist es, „sich darauf zu einigen, was für jede Story als „erledigt“ gilt, Mehrdeutigkeiten zu beseitigen und einen klaren Testpfad festzulegen“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p>C. Richtig. Dies wird im Rahmen des Themas „Aufwandsschätzung“ erörtert, das den Aufwand „für jede priorisierte User Story“ schätzt und dessen Ziel es ist, „ein gemeinsames Verständnis der Komplexität und des Aufwands für jede User Story zu erreichen“. Siehe Tabelle 13.13</p> <p>D. Falsch. Dies wird im Rahmen des Themas „Iterationsplanung“ besprochen, bei dem „Benutzergeschichten für die nächste Iteration auf der Grundlage von Prioritäten und geschätztem Aufwand“ ausgewählt werden, sein Ziel ist es, „einen realistischen Teamplan für die nächste Iteration zu erstellen, um den Output des Teams und den gelieferten Wert zu maximieren“. Siehe Tabelle 13.13</p>
41	B	3.1.1f	<p>A. Falsch. Es ist nicht die Einleitung. Die Einleitung präsentiert „den Projekt-Canvas, das Projekt-Backlog, die Release Map und weitere nützliche Projektdokumentation. Sammeln Sie Feedback in einer Gruppen- oder offenen Diskussion, halten Sie Verbesserungsvorschläge fest und stellen Sie die Ausrichtung zwischen Projektteam und Stakeholdern sicher. Es handelt sich um die OKR Definition. Die OKR beinhaltet „Einführung in OKRs und ihre Rolle in agilen Projekten (Verknüpfung von übergeordneten</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Zielen mit messbaren Ergebnissen)". Das Ziel ist es „klare, aufstrebende Business-Ziele", die das Bewusstsein für die Diskriminierung der Gemeinschaft der Obdachlosen schärfen sollen. Das Resultat ist „spezifische, messbare Ergebnisse, die den Fortschritt bei der Erreichung des Ziels anzeigen", d. h. 60% der lokalen Gemeinschaft haben die Webseite zum Thema Diskriminierung aufgerufen. Siehe Tabelle 13.16, Glossar</p> <p>B. Richtig. Es handelt sich um die OKR Definition. Die OKR beinhaltet „Einführung in OKRs und ihre Rolle in agilen Projekten (Verknüpfung von übergeordneten Zielen mit messbaren Ergebnissen).“ Das Ziel ist es „klare, aufstrebende Business-Ziele", die das Bewusstsein für die Diskriminierung der Gemeinschaft der Obdachlosen schärfen sollen. Das Resultat ist „spezifische, messbare Ergebnisse, die den Fortschritt bei der Erreichung des Ziels anzeigen", d. h. 60% der lokalen Gemeinschaft haben die Webseite zum Thema Diskriminierung aufgerufen. Siehe Tabelle 13.16, Glossar</p> <p>C. Falsch. Es handelt sich nicht um die Definition der Persona. Die Definition der Persona führt „in die Bedeutung von Personas für agile Projekte und die Produktentwicklung“ ein. Identifizieren und definieren Sie wichtige Benutzer-Personas, die als Orientierung für Produktentscheidungen dienen“. Es handelt sich um die OKR Definition. Die OKR beinhaltet „Einführung in OKRs und ihre Rolle in agilen Projekten (Verknüpfung von übergeordneten Zielen mit messbaren Ergebnissen)". Das Ziel ist es „klare, aufstrebende Business-Ziele", die das Bewusstsein für die Diskriminierung der Gemeinschaft der Obdachlosen schärfen sollen. Das Resultat ist „spezifische, messbare Ergebnisse, die den Fortschritt bei der Erreichung des Ziels anzeigen", d. h. 60% der lokalen Gemeinschaft haben die Webseite zum Thema Diskriminierung aufgerufen. Siehe Tabelle 13.16, Glossar</p> <p>D. Falsch. Es handelt sich nicht um die Release-Planung. Bei der Release-Planung geht es darum, „die Release Map zu aktualisieren, damit sie mehr Details zur nächsten Phase/das nächste Release enthält“. Es handelt sich um die OKR Definition. Die OKR beinhaltet „Einführung in OKRs und ihre Rolle in agilen Projekten (Verknüpfung von übergeordneten Zielen mit messbaren Ergebnissen)". Das Ziel ist es „klare, aufstrebende Business-Ziele", die das Bewusstsein für die Diskriminierung der Gemeinschaft der Obdachlosen schärfen sollen. Das Resultat ist „spezifische, messbare Ergebnisse, die den Fortschritt bei der Erreichung des Ziels anzeigen", d. h. 60% der lokalen Gemeinschaft haben die Webseite zum Thema Diskriminierung aufgerufen. Siehe Tabelle 13.16, Glossar</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
42	D	3.1.1f	<p>A. Falsch. „Ziel des Projekt-Canvas-Workshops ist es, ein gemeinsames Verständnis und eine klare Grundlage für ein agiles Projekt zu schaffen, indem dessen zentrale Bestandteile im Einklang mit den strategischen Zielen und Prioritäten der Organisation definiert werden.“ Siehe 13.2.4.1</p> <p>B. Falsch. „Der Zweck des Workshops zur Team-Retrospektive besteht darin, die vergangene Iteration gemeinsam zu reflektieren, Erfolge zu würdigen, Herausforderungen zu identifizieren und Erfahrungen festzuhalten, um die kontinuierliche Verbesserung voranzutreiben.“ Siehe 13.6.4.2</p> <p>C. Falsch. „Der Zweck des Projekt-Kick-off-Workshops besteht darin, das Projektteam und die Stakeholder auf die Projektvision, die Ziele und den Umfang des Projekts auszurichten und gleichzeitig die Zusammenarbeit zu fördern sowie eine starke Grundlage für die Teamarbeit zu schaffen.“ Siehe 13.4.4.2</p> <p>D. Richtig. „Der Zweck des Release-Planungs-Workshops während der Initiierung ist es, ein gemeinsames Verständnis der Projektziele zu schaffen, die Teams auf die Projektvision auszurichten und gemeinsam die nächste Phase zu planen. Das Team prüft die wichtigsten Artefakte des Projekts, einschließlich des Projekt-Canvas, des Projekt-Backlogs und der Release Map, um die Ausrichtung auf die Erwartungen der Stakeholder sicherzustellen. Die Teilnehmenden definieren klare und messbare Team-OKRs für die Fortschrittsverfolgung, brechen zentrale Aufgaben in umsetzbare User Storys herunter und aktualisieren die Release Map.“ Siehe 13.7.4.1</p>
43	D	3.1.1g	<p>A. Falsch. In der Aktivität „Planmäßigen Abschluss vorbereiten“ im Rahmen des Prozesses „Abschließen eines Projekts“, „der Projektmanager identifiziert gemeinsam mit dem Projektteam alle Organisationen oder interessierten Parteien, die über den Projektabschluss informiert werden müssen, aktualisiert das Projektlogbuch und die Release Map mit den Ist-Werten der letzten Phase und erstellt einen Entwurf für die Projektabschluss-Benachrichtigung“. Die Aktualisierung des Nutzenmanagement-Ansatzes ist nicht Teil dieser Aktivität. Siehe Tabelle 13.18</p> <p>B. Falsch. In der Aktivität „Projektabschluss beantragen“ im Rahmen des Prozesses „Abschließen eines Projekts“, „der Projektmanager informiert den Lenkungsausschuss mit einer Zusammenfassung der Projektleistung, bestätigt die Bereitschaft zum Projektabschluss unter Hervorhebung etwaiger Konzessionen bei Spezifikationsabweichungen und beantragt den Projektabschluss“. Siehe Tabelle 13.18</p> <p>C. Falsch. In der Aktivität „Projekt bewerten“ im Rahmen des Prozesses „Abschließen eines Projekts“, „der Projektmanager überprüft gemeinsam mit dem Projektteam die ursprüngliche Zielsetzung des Projekts, wie sie in der Initiierungsphase im PID festgelegt wurde. Er prüft die genehmigten Änderungen anhand der aktuellen Version der PID-Bestandteile, erstellt den Projektabschlussbericht, analysiert das Projektlogbuch, um Erfahrungen zu identifizieren, die für zukünftige Projekte relevant sein könnten, und fasst diese im Erfahrungsbericht zusammen“. Siehe Tabelle 13.18</p> <p>D. Richtig. In der Aktivität „Projektabschluss bestätigen“ im Rahmen des Prozesses „Abschließen eines Projekts“, „der</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>Projektmanager erstellt gemeinsam mit dem Projektteam Empfehlungen für Folgeaktionen in Bezug auf das Projektprodukt, einschließlich aller nicht abgeschlossenen Arbeiten, offenen Issues und Risiken. Er überprüft, ob der Nutzenmanagement-Ansatz nachgelagerte Aktivitäten zur Bestätigung der Nutzen beinhaltet, und prüft die PID, um festzustellen, wie die Produkte an den Betrieb übergeben werden sollen". Siehe Tabelle 13.18</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
44	C	3.1.2	<p>A. Falsch. Die beschriebene Situation widerspricht den agilen Grundprinzipien der Team-Autonomie und der gemeinsamen Verantwortung. „Der Zweck des Projekt-Kick-off-Workshops besteht darin, das Projektteam und die Stakeholder auf die Projektvision, die Ziele und den Umfang des Projekts auszurichten und gleichzeitig die Zusammenarbeit zu fördern sowie eine starke Grundlage für die Teamarbeit zu schaffen. Durch Aktivitäten wie Teamvorstellungen, Bewertungen der psychologischen Sicherheit sowie die Festlegung von Teamwerten, Normen und Skill-Matrizen schaffen die Teilnehmenden eine agile Kultur, die Offenheit und Selbstorganisation fördert.“ Die Team-Dashboards werden nicht vorgeschrieben, sondern von den jeweiligen Teams gemeinsam erstellt. Siehe 13.4.4.2</p> <p>B. Falsch. Die beschriebene Situation widerspricht den agilen Grundprinzipien der Team-Autonomie und der gemeinsamen Verantwortung. „Der Zweck des Projekt-Kick-off-Workshops besteht darin, das Projektteam und die Stakeholder auf die Projektvision, die Ziele und den Umfang des Projekts auszurichten und gleichzeitig die Zusammenarbeit zu fördern sowie eine starke Grundlage für die Teamarbeit zu schaffen. Durch Aktivitäten wie Teamvorstellungen, Bewertungen der psychologischen Sicherheit sowie die Festlegung von Teamwerten, Normen und Skill-Matrizen schaffen die Teilnehmenden eine agile Kultur, die Offenheit und Selbstorganisation fördert.“ Der Projektmanager übernimmt die Steuerung bei der Festlegung von Toleranzen, gibt dem Projektteam jedoch Autonomie und fördert die Transparenz. Siehe 13.4.4.2</p> <p>C. Richtig. „Der Zweck des Projekt-Kick-off-Workshops besteht darin, das Projektteam und die Stakeholder auf die Projektvision, die Ziele und den Umfang des Projekts auszurichten und gleichzeitig die Zusammenarbeit zu fördern sowie eine starke Grundlage für die Teamarbeit zu schaffen. Durch Aktivitäten wie Teamvorstellungen, Bewertungen der psychologischen Sicherheit sowie die Festlegung von Teamwerten, Normen und Skill-Matrizen schaffen die Teilnehmenden eine agile Kultur, die Offenheit und Selbstorganisation fördert“. Die in der Frage beschriebene Situation steht im Widerspruch zum ursprünglichen Zweck des Workshops. Siehe 13.4.4.2</p> <p>D. Falsch. Die beschriebenen Aktivitäten eignen sich nicht für einen agilen Workshop, da sie den Grundprinzipien der Teamautonomie und der gemeinsamen Verantwortung widersprechen. Obwohl die Planung im Projektinitiierungs-Workshop stattfindet, „ist das Ziel des Projektinitiierungs-Workshops es, das Team auf die Projektvision und -ziele auszurichten sowie eine grobe Release Map zu erstellen und zugleich strukturierte, aber flexible Management-Ansätze zur Steuerung des Projektfortschritts festzulegen. Die Teilnehmenden werden darin gemeinsam Kriterien für die „Definition of Ready“ und die „Definition of Done“ festlegen, die agile Bereitschaft mithilfe des Agilometers bewerten, Personas, eine grobe Release Map und ein Projekt-Backlog erstellen und den Project-Canvas verfeinern“. Siehe 13.4.4.1</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
45	A	3.1.2	<p>A. Richtig. „Mit dem Begriff Projektmandat werden alle Informationen bezeichnet, die ein Projekt auslösen können, z.B. eine Machbarkeitsstudie oder die Aufforderung zur Angebotsabgabe (Request for Proposal) in einem kommerziellen Kunden-Lieferanten-Kontext.“ Der Antrag auf ein Angebot handelt als Projektmandat, um den Prozess „Vorbereiten eines Projekts“ auszulösen. Siehe 13.2.1</p> <p>B. Falsch. Es stimmt, dass „der Auslöser für das Projekt in der Regel als Projektmandat bezeichnet wird, das von der verantwortlichen Stelle im beauftragenden Business erteilt wird“. In diesem Fall ist die verantwortliche Behörde höchstwahrscheinlich der Projektleiter und nicht der Projektmanager, da der Auftraggeber „den Projektkurzbeschreibung, die Management-Ansätze und die Struktur des Projektmanagement-Teams [...] genehmigen“ sollte. Dazu gehört auch der kommerzielle Management-Ansatz. Siehe 13.2.1, Tabelle B.1</p> <p>C. Falsch. Der Projektauftraggeber handelt wahrscheinlich als „verantwortliche Instanz des Business, das die Beauftragung des Projekts vornimmt“ bei der Marketingagentur. Siehe 13.2.1</p> <p>D. Falsch. Es stimmt, dass „der Zweck des Prozesses des Vorbereitens eines Projekts ist es, durch Beantwortung der Frage, „Handelt es sich um ein machbares und lohnendes Projekt?“ sicherzustellen, dass die Voraussetzungen für das Initiieren eines Projekts geschaffen werden.“ Allerdings, „werden mit dem Begriff Projektmandat alle Informationen bezeichnet, die ein Projekt auslösen können, z.B. eine Machbarkeitsstudie oder die Aufforderung zur Angebotsabgabe in einem kommerziellen Kunden-Lieferanten-Kontext“. Daher handelt der Antrag als Projektmandat für den Lieferanten. Siehe 13.2.1</p>
46	B	3.1.2	<p>A. Falsch. Die gemeinsame Erarbeitung von Management-Ansätzen ist zwar Teil des Projektinitiierungs-Workshops, konzentriert sich aber auf übergreifende Governance-Themen wie Risiko-, Qualitäts- und Änderungsmanagement. Sie beinhaltet nicht direkt die Definition von Kriterien für die Bereitschaft von User Storys, was eine separate Aktivität ist, die speziell an die Definition von Bereitschaft im Projekt gebunden ist. Bei den „Management-Ansätzen“ „schaffen sie Management-Ansätze mit“. „Ziel: Etablierung klarer Richtlinien für eine strukturierte Agilität, bei gleichzeitiger Wahrung von Flexibilität sowie einer bedarfsgerechten Governance und Steuerung.“ Siehe Tabelle 13.7</p> <p>B. Richtig. Beim Thema „Projekt DOR“ im Projektinitiierungs-Workshop findet die folgende Übung statt: „Eine Liste allgemeiner produktübergreifender Kriterien identifizieren, die für den Beginn der Entwicklungsarbeiten an Arbeitspaketen/User Storys erforderlich sind (z. B. klare Anforderungen, Ressourcen, Abhängigkeiten, messbare und priorisierte Abnahmekriterien usw.). Ziel: Schaffung eines gemeinsamen Verständnisses für das erforderliche Qualitätsniveau, bevor die Arbeiten an die Entwicklung übergeben werden können.“ Siehe Tabelle 13.7</p> <p>C. Falsch. Es ist zwar richtig, dass im Starting-up-Workshop Epics in User Storys zerlegt werden, wenn es um die Planung der Initiierungsphase und das Refinement geht, aber es ist falsch, dass sich diese Option auf Epics und User Storys bezieht. Bei der</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			<p>„Planung verfeinern“, aktualisiert das Team daher „die Initiierungsphasenplans entsprechend den zuvor vereinbarten Strategien zur Risikominderung und ggf. der früheren Dokumentation zu Zeitplänen, Kosten, Rollenbesetzungen usw. Ziel: sicherstellen, dass die Initiierungsphase die Projektziele realistisch unterstützt und die Durchführbarkeit des Projekts bei gleichzeitiger Anpassungsfähigkeit gewährleistet“. Siehe Tab 13.3</p> <p>D. Falsch. Es ist zwar richtig, dass im Kick-off Workshop Team-Werte und Normen angesprochen werden, aber diese Normen beziehen sich nicht auf das DoR. In „Team-Werte und -Normen“, sie „definieren Team-Werte und legen Normen für die Zusammenarbeit fest“. „Ziel: Schaffung einer agilen Kultur und Abstimmung der Erwartungen an die zukünftige Zusammenarbeit.“ Siehe Tabelle 13.8</p>
47	B	3.1.2	<p>A. Falsch. Es stimmt zwar, dass dies die korrekte Verwendung des Prozesses „Initiieren eines Projekts“ ist, aber dieser Prozess „definiert den Projektumfang, die zu liefernden Produkte, den Zeitplan, die Kosten und die Entscheidungsstruktur“. Das ist nicht der Grund, warum das „Steuern einer Phase“ in der Initiierungsphase verwendet werden kann. Der Prozess „Steuern einer Phase“ kann „in der Initiierungsphase, insbesondere bei großen oder komplexen Projekten“ angewendet werden. Siehe 13.4.1, 13.5.1</p> <p>B. Richtig. Dies ist eine korrekte Anwendung des Prozesses „Steuern einer Phase“ während der Initiierungsphase dieses Projekts aufgrund der Komplexität der Pilotierung des agilen Ansatzes. „Normalerweise wird der Prozess „Steuern einer Phase“ erstmals angewendet, nachdem der Lenkungsausschuss das Projekt freigegeben hat. Er kann aber auch bereits in der Initiierungsphase angewendet werden, insbesondere bei großen oder komplexen Projekten.“ Siehe 13.5.1</p> <p>C. Falsch. Es stimmt nicht, dass der Prozess „Steuerung einer Phase“ nur für die Erstellung von Spezialistenprodukten und nicht für die PID verwendet werden kann. Der Prozess „Steuern einer Phase“ kann zur Erstellung der PID während der Initiierungsphase verwendet werden. „Normalerweise wird der Prozess „Steuern einer Phase“ erstmals angewendet, nachdem der Lenkungsausschuss das Projekt freigegeben hat. Er kann aber auch bereits in der Initiierungsphase angewendet werden, insbesondere bei großen oder komplexen Projekten.“ Siehe 13.5.1</p> <p>D. Falsch. Es stimmt, dass der Zweck des Prozesses „Initiieren eines Projekts“ darin besteht, eine solide Grundlage für das Projekt zu schaffen, die dem Business ein klares Bild davon vermittelt, was mit den geplanten Arbeiten zur Lieferung des Projektprodukts verbunden ist, bevor größere Ausgaben oder Ressourcen zugesagt werden.“ Dies erklärt jedoch nicht, warum es sinnvoll ist, den Prozess des Steuerns einer Phase während der Initiierungsphase anzuwenden. Der Prozess „Steuern einer Phase“ kann zur Erstellung der PID während der Initiierungsphase verwendet werden. „Normalerweise wird der Prozess „Steuern einer Phase“ erstmals angewendet, nachdem der Lenkungsausschuss das Projekt freigegeben hat. Er kann aber auch bereits in der</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			Initiierungsphase angewendet werden, insbesondere bei großen oder komplexen Projekten.“ Siehe 13.4.1, 13.5.1
48	B	4.1.1	<p>A. Falsch. „Agile Produktmanager sammeln kontinuierlich Kundenfeedback und passen die Produktausrichtung sowie die Features entsprechend an.“ Ein sequentieller Ansatz steht im Widerspruch zur Agilität. Siehe 14.2.2.1</p> <p>B. Richtig. „Agile Produktmanager pflegen eine übergeordnete Produktvision und richten die Arbeiten des Entwicklerteams durch eine flexible Roadmap auf diese Vision aus. Die Roadmap wird auf der Grundlage des Feedbacks von Stakeholdern, Kunden und der Marktbedingungen kontinuierlich angepasst.“ Siehe 14.2.2.1</p> <p>C. Falsch. „[...] kontinuierliche agile Entwicklung ist eng mit der Überwachung des Produkts in der Produktion verbunden. Leistungskennzahlen, Daten zum Nutzerverhalten und die Systemintegrität werden kontinuierlich überwacht und liefern dem Entwicklerteam Feedback für die iterative Weiterentwicklung des Produkts.“ Wenn jedoch nur marginalisierte Gruppen als Zielgruppen betrachtet werden, ist die kundenzentrierte Ausrichtung, die während des gesamten Lebenszyklus eines Produkts erforderlich ist, nicht sinnvoll. Siehe 14.2.2.2.</p> <p>D. Falsch. „Agiles Produktmanagement bezieht sich auf den strategischen und taktischen Management-Ansatz für die Produktentwicklung unter Verwendung agiler Frameworks und Techniken (wie z. B. Scrum und Kanban).“ Daher ist es nicht sinnvoll, ein neues Projekt zu starten, um Produktverbesserungen zu liefern. Siehe 14.2.2.1</p>
49	A	4.1.3	<p>A. Richtig. „Zusammenarbeit zwischen Entwicklung und Betrieb: In der traditionellen Softwareentwicklung arbeiten Entwickler- und Betriebsteams oft in Silos. Bei DevOps arbeiten Entwicklungs-, Tester- und Betriebsteams eng zusammen, um sicherzustellen, dass die Software effizient und zuverlässig entwickelt, bereitgestellt und überwacht wird.“ Sprint-Überprüfungen, an denen alle notwendigen Rollen aus beiden Teams beteiligt sind, gewährleisten eine kontinuierliche Zusammenarbeit und Ausrichtung auf die Projektziele. Siehe 14.2.2.2.</p> <p>B. Falsch. „Das Ziel ist ein nahtloser und automatisierter Release-Prozess.“ BrightPulse die vollständige Kontrolle zu übertragen, widerspricht dem Grundprinzip der gemeinsamen Verantwortung, das eine Ausrichtung aller Stakeholder gewährleistet und Transparenz schafft. Siehe 14.2.2.2.</p> <p>C. Falsch. Die Zusammenarbeit zwischen Entwicklung und Betrieb stellt sicher, „dass die Software effizient und zuverlässig entwickelt, bereitgestellt und überwacht wird“. Durch den Ausschluss von BrightPulse aus dem Team entstehen Silos, die die Chance auf bereichsübergreifende Zusammenarbeit und iterative Verbesserungen verringern. Siehe 14.2.2.2.</p> <p>D. Falsch. „Schnelle Iterationen und schnelles Feedback: Die kontinuierliche Lieferung stellt sicher, dass neue Features oder Fehlerbehebungen in kleinen, inkrementellen Änderungen für die Produktion freigegeben werden[...].“ Materialien fertig zu stellen, bevor sie auf einmal freigegeben werden, schließt sie von der</p>

Q	A	Referenz im Lehrplan	Begründung
			iterativen Zusammenarbeit aus, die ein Eckpfeiler der agilen Praktiken ist. Siehe 14.2.2.2.
50	A	4.2.1	<p>A. Richtig. „Anpassen an das Projekt: KI unterstützt dieses Grundprinzip, indem sie Ähnlichkeiten zwischen früheren und aktuellen Projekten identifiziert und Vorschläge dazu macht, wie die Anpassung an die Größe, Art und Komplexität des Projekts am besten erfolgen kann. Sie kann auch Empfehlungen geben, wo agile Praktiken am wirkungsvollsten eingesetzt werden können, sodass das Projektteam anpassungsfähig und reaktionsfähig bleibt und gleichzeitig die Projektziele erreicht.“ Siehe 15.4.1</p> <p>B. Falsch. „Produktorientierung: KI unterstützt dieses Grundprinzip, indem sie agilen Teams hilft, Produkte klar zu definieren und in überschaubare Aufgaben zu zerlegen. Sie hilft bei der Beschreibung von Produkten und der Definition von User Storys auf Grundlage von Benutzerbedürfnissen, sodass Anforderungen klar und auf Mehrwert ausgerichtet sind. Bei der Zerlegung des Projektprodukts in kleinere Bestandteile kann KI dabei helfen, diese Aufgaben für agile Backlogs und Iterationen zu priorisieren. Automatisierte, KI-gestützte Testing-Tools stellen sicher, dass jedes Produkt die Qualitätsspezifikationen erfüllt und ermöglichen eine frühzeitige Erkennung von Issues und kontinuierliche Verbesserung. So bleiben agile Teams darauf ausgerichtet, wertvolle, kundenzentrierte Produkte effizient bereitzustellen.“ Siehe 15.4.1</p> <p>C. Falsch. „Rollen, Verantwortlichkeiten und Beziehungen definieren: [...] Durch KI-gestützte Analyse historischer Projektdaten, Rollenanforderungen und Teamdynamiken kann KI dabei helfen, auf Basis individueller Kompetenzen, vergangener Leistungen und der aktuellen Arbeitsbelastung optimale Rollenzuweisungen zu ermitteln. KI-Tools können automatisch Lücken oder Überschneidungen bei Verantwortlichkeiten erkennen und Anpassungen vorschlagen.“ Siehe 15.4.1</p> <p>D. Falsch. „Lernen aus Erfahrung: KI kann dieses Grundprinzip erheblich stärken, indem sie große Mengen an Rohdaten und Informationen auswertet und in zugängliche, umsetzbare Erkenntnisse verwandelt. Obwohl in Projekten gewonnene Erfahrungen häufig dokumentiert werden, werden die daraus abgeleiteten Erkenntnisse nur selten angewendet – meist, weil der Zugang zu relevanten Informationen und deren Filterung schwierig ist. KI kann diese Erkenntnisse kategorisieren, analysieren und priorisieren, sodass sie leicht auffindbar und auf bestimmte Rollen oder Projektphasen zugeschnitten sind.“ Siehe 15.4.1</p>

Vielen Dank für die Fertigstellung dieses Kurses!

Bitte nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um uns Ihr Feedback zu Ihren Erfahrungen und zum Lernen aus dem Kurs zu geben, indem Sie hier die Online-Umfrage zur Kursbewertung ausfüllen.

